КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА О БОРЬБЕ И ЕДИНСТВЕ ЧЕЛОВЕКА И ЗВЕРЯ

ЗВЕРЬ
Я
ИЛЬ
ЗВЕРЕМ
СТАТЬ
МНЕ
СУЖДЕНО

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.
White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.
Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.
The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes.
All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.
Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com. Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

ISBN: 978-5-6042703-5-6

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011. Перевод © ООО «Студия 101», 2019.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

18+

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Санкт-Петербург
Студия 101
2019

©91

На протяжении двадцати лет вы читали и слушали, как мы говорим о **«Вампирах»,** но в этот раз мы решили, что пришло время высказаться сообществу. Мы попросили самых ярых фанатов **«Вампиров»** (некоторые из них — так уж случилось — уже давно работают с нами в одной команде) рассказать о том, какую роль сыграла в их жизни наша игра.

Перед вами реальная история игры **«Вампиры: Маскарад»**.

Моя любовь к вампирам и настольным ролевым играм в жанре ужасов началась в шестнадцать лет, когда мне подарили на день рождения второе издание книги **«Вампиры: Маскарад»**.

«Вампиры» проникли в моё воображение глубже, чем любая другая НРИ. Я настолько увлёкся этой игрой, что возглавил самое большое испаноязычное сообщество Мира Тьмы в интернете, где нашёл сотни и сотни единомышленников по всему миру.

По моему мнению, **«Вампиры: Маскарад»** давно и прочно вошли в историю вампирской мифологии и, что более важно, стали источником вдохновения, дружбы и любви для множества людей.

Лоренцо Мельчор (Лондон, Великобритания)

Будьте осторожны, ибо книга, которую вы держите в руках, чудовищно опасна и жутко притягательна. Она способна увлечь вас за собой в мир грёз так же, как это случилось со мной двадцать лет назад. Книге **«Вампиры: Маскарад»** и её создателям я обязан большей частью своей сознательной жизни. Знаю, звучит это немного напыщенно и сумбурно, но это правда. Игра White Wolf о бессмертных кровопийцах вдохновила меня на создание сообщества её любителей и успешной карточной игры. **«Вампиры»** оставили огромный след на всём моём творчестве и проложили мне путь в игровую индустрию, за что я буду вечно им благодарен.

Мэтью Бёрк, основатель международного фан-клуба The Camarilla

Моё первое знакомство с **«Вампирами»** состоялось около пяти лет назад — это была одна из первых НРИ, в которую мне довелось поиграть. Та группа в итоге распалась, но затем один из её участников пригласил меня на посвящённую **«Вампирам»** ролевую игру живого действия. Это было три года назад, и сегодня я могу с уверенностью сказать, что благодаря этому хобби я познакомилась со своими лучшими друзьями и разделила с ними множество прекрасных и забавных моментов своей жизни.

Майя Заккара (Сан-Паоло, Бразилия), помощница главного координатора One World by Night

В 1993 году я стоял перед стендом White Wolf на фестивале GenCon в образе Энцо Джованни, стараясь всеми правдами и неправдами заполучить как можно больше акций корпорации «Пентекс» в надежде навесить на своё фанатское творчество мою любимую торговую марку. Восемнадцать лет жизни и работы в индустрии не изменили моего мнения: в своей сфере **«Вампиры»** по-прежнему остаются эталоном всего самого крутого и захватывающего. Без **«Вампиров»** десятки тысяч игроков так и не узнали бы, что в мире воображения существует много всего помимо простого и незамысловатого рубилова.

Шон «Enzo» Карнс, исполнительный директор санитарной службы корпорации «Пентекс»

1992: я ношу своё общественное клеймо как корону из дерьма. **«Маскарад»**, — шепчет мне книга в зелёной мраморной обложке, и я с готовностью облачаюсь в чужую шкуру. Внезапно секс, наркотики и рок-н-ролевые игры становятся больше чем просто неудачной игрой слов. Я впервые дышу свободно.

1995: сапёрный взвод полицейского департамента города Умео входит в Элизиум. Робокамера засекает местоположение зажигательной бомбы анархов. Моралисты паникуют. Они называют нас «Армией Отверженных», и я сам впервые понимаю, насколько мы стали сильны. «Эта игра изменит мир!»

2011: я смотрю в зеркало и понимаю, что **«Маскарад»** не изменил мир. Он изменил нас.

Мартин Эриксон (Стокгольм, Швеция)

Вампиры. Обольстительный и манящий плод коллективного воображения… Когда я впервые наткнулась на игру **«Вампиры: Маскарад»**, она поразила меня до глубины души: такое богатство оттенков, поэтичность, приключения, интриги, — настоящее сокровище. Меня охватил искренний, почти детский восторг. Благодаря этой книге я годами встречалась за игровым столом с множеством разных людей. Все эти встречи, броски игральных костей, погружение в роль… Это было просто великолепно. Я обзавелась кучей новых прекрасных друзей. Изменило ли это мою жизнь? Да, конечно! В этом я точно уверена.

Катерина «Lara» Касапьери (Милан, Италия), национальный координатор The Camarilla Italia

В 1995 году в местной BBS я подружился с людьми, которые оказались любителями D&D. Они познакомили меня с игрой **«Вампиры: Маскарад»**, которая взорвала мне мозг. Я понял, что всё изменилось, когда буквально взбесился из-за того, что персонаж одного из игроков диаблеризовал моего собственного персонажа. Так я узнал, что есть новый способ рассказывать истории. Дальше всё завертелось само собой, и вот теперь, двадцать лет спустя, я вынужден сказать, что играю в эти игры большую часть своей жизни. Без них я бы не стал тем, кем стал. Я польщён и рад, что наряду с другими фанатами вложил свою лепту в появление юбилейного издания **«Вампиров»**.

Иэн А.А. Уотсон, создатель и администратор фанатского сайта Wolf-Spoor.org

В 90-е моя младшая кузина пригласила меня посмотреть *Kindred: The Embraced*. Тогда я и представить не могла, какое огромное позитивное влияние **«Вампиры: Маскарад»** окажут на мою жизнь.

Вскоре я присоединилась к интернет-сообществу «Мира Тьмы», которое не без моего участия стало крупнейшим испаноязычным сообществом игры. В процессе я сильно улучшила свои организаторские, лидерские и деловые навыки, что было особенно впечатляюще, учитывая, что тогда я была нелюдимой молодой девушкой с синдромом Аспергера.

Однако самыми важными для меня приобретениями того времени стали мои лучшие друзья и человек, который оказался любовью всей моей жизни. Это юбилейное издание — праздник для каждого настоящего фаната.

Даная Де Вир (Лондон, Великобритания)

«Вампиры: Маскарад» оказались одним из определяющих факторов последних 20 лет моей жизни. Например, на одной из игр я познакомился с девушкой, с которой у меня сложились первые серьёзные отношения, а ради организации фестивалей для местной The Camarilla мне пришлось освоить роль диджея и, как выяснилось впоследствии, обрести в этом своё призвание. С **«Вампирами»** у меня связано множество приятных воспоминаний. К сожалению, я не могу привести здесь полный список друзей, с которыми познакомился, рассказать, как я научился видеть в НРИ что-то помимо прочёсывания подземелий, и, конечно, мне не под силу припомнить все те радостные часы, которые мы провели за этой игрой.

Дэвид «DJ Hive» Биной (Бельгия), VampireParty.com

Я понял, что являюсь геем, когда учился в старшей школе, но держал это в тайне от своего крайне консервативного отца. **«Вампиры»** стали моими вратами в мир, который понимал меня, в мир, героям которого постоянно приходилось притворяться теми, кем они не являлись (я шутил тогда, что жизнь заставляет меня играть ещё и в игру *«Гомосексуалы: Маскарад»*). Игра помогла мне решиться рассказать обо всём отцу, и тот принял меня таким, какой я есть.

«Вампиры» научили меня смелости и целеустремлённости. Став взрослым, я исполнил свою мечту, стал разработчиком и нашёл работу в игровой индустрии. Общество с тех пор стало более терпимым, но я надеюсь, что это юбилейное издание сможет стать отдушиной для тех, кто до сих пор вынужден соблюдать свой собственный маскарад.

Линк Хьюджес, разработчик компьютерной игры World of Darkness

Когда меня попросили вкратце описать, как именно **«Вампиры: Маскарад»** изменили мою жизнь, моей первой мыслью было: «Ну и как, интересно, я должен умять всю свою жизнь до ста слов?» **Eternal Struggle, «Маскарад»**, **Laws of the Night и Mind's Eye Theatre** — всё это было неотъемлемой частью моей жизни начиная с середины девяностых годов. То, что началось как настольные игры, переросло сначала в хобби, затем в образ жизни и, наконец, в профессию, когда я переехал из Швеции в США, познакомился с будущей женой и завёл семью. Первые 20 лет существования **«Вампиров»** подарили мне ряд лучших и важнейших моментов в жизни, и, надеюсь, следующие 20 лет я смогу дарить столь же незабываемый опыт и вам.

Джон «Swede» Селин, ведущий разработчик компьютерной игры World of Darkness

«Вампиры: Маскарад» дали мне возможность встречаться с людьми, которым нравится тешить своего внутреннего ребёнка, играя в эти своеобразные и сильно повзрослевшие «дочки-матери». Это был прекрасный опыт, который оставил мне массу весёлых воспоминаний о временах, когда мы бродили по всей стране, изучая археологические памятники и постигая их тайную, тёмную историю.

Талия Хансельман (Израиль), координатор заявок One World by Night

В НРИ я стала игроком, а не «подружкой игрока», именно благодаря **«Вампирам»**. В 1996 я посмотрела запись ролевой игры живого действия по «Вампирам», которая проводилась в Остине, штат Техас, и на следующий же день купила себе книгу правил. Люди, с которыми я подружилась благодаря этой игре, до сих пор остаются моими лучшими друзьями, а тех, кого я могу назвать своими знакомыми, можно повстречать буквально по всему миру. Затем, девять лет спустя, меня пригласили в команду, и вскоре мне представилась возможность стать одним из авторов White Wolf. Та ночь, та самая первая игра изменили всю мою жизнь, и за это я всегда буду им благодарна.

Келли Барнс, директор клуба The Camarilla (2005-2010), вольнонаёмная писательница

«Вампиры» захватили моё воображение в 1991, когда я учился в старших классах. В 1995, в колледже, я играл и водил одни из лучших своих игр по **«Вампирам»**. На одной из игр в 1999 я встретился с женщиной, которая впоследствии стала моей женой. В 2003 я присоединился к интернет-сообществу White Wolf, и вскоре оказалось, что многим нравятся мои бланки персонажей. **«Вампиры: Маскарад»** играли и будут играть в моей жизни огромную роль.

Крис «Mr. Gone» Лиланд (Сеймур, Индиана)

И сегодня, 20 лет спустя, **«Вампиры»** имеют для нас огромное значение. Нечасто случается, что игры, в которых приходится притворяться кем-то другим, становятся залогом длительных сердечных отношений, но **«Вампиры»**, похоже, как раз такой случай. Тот факт, что наше сообщество фанатов продолжает расти и расширяться, показывает, что дело, которое мы начали 20 лет назад, ценится до сих пор и до сих пор продолжает приносить свои плоды. Спасибо White Wolf за возможность снова окунуться в этот потрясающий мир. А вам, **«Вампиры»**, спасибо за 20 лет воспоминаний, возможностей, смеха и слёз. И счастливого вам 20-го дня рождения.

Рик Коннели, председатель американского совета директоров фан-клуба The Camarilla

С **«Вампирами»** я познакомился в колледже и с тех пор оглядывался назад только для того, чтобы с любовью вспомнить своих друзей и места, в которых мне довелось побывать за то время, пока наша контркультура постепенно превращалась в культуру. Трудно поверить, что прошло уже 20 лет и что мы, те, кто всё это время оставался частью того фантастического мира, сумели создать нечто достойное столь знаменательного юбилея. Я сейчас говорю не только за себя, но и за своих друзей. Пользуясь случаем, хочу поблагодарить всех, кто принимал участие в нашем общем деле. Посмотрим, что принесут нам следующие 20 лет этой нескончаемой ночи.

Роберт Кросби, главный координатор One World by Night

Я начал играть в **«Вампиров»** в 1993 и до сих пор помню, насколько был потрясён, насколько поразила меня свобода развития персонажа и его истории. Наконец можно было создать мир, который бросал бы вызов не только персонажам, но и самим игрокам. Впервые на моей памяти история стала развиваться не сама по себе, а в ответ на действия героев — персонажи игроков, наконец, вышли на первый план. Наконец я получил возможность влиять на нашу воображаемую реальность так, что игроки просто не знали, что будет дальше. Сыграть в нечто подобное — это как прыгнуть в ураган и выбраться из него живым. Полный восторг.

Дэвид Мартин, вожак The Wrecking Crew

С тех пор как я 20 лет назад познакомился с **«Вампирами»**, эта книга неизменно приводила меня в самые странные и прекрасные места. Она изменила моё восприятие повседневной реальности и превратила её в игровую площадку для тёмной стороны моего воображения. Она научила меня тому, что творчество способно изменять мир. Для меня как городского алхимика она была и до сих пор остаётся моим философским камнем. Ни одна другая игра не оказала такого громадного положительного влияния на мою жизнь, на людей, с которыми я дружу, и карьеру, которую я в итоге выбрал.

Тиму Вилен, главный редактор World of Darkness

Посвящение

Посвящается сообществам «Вампиров», Мира Тьмы и компании White Wolf. Эта книга существует только благодаря вам. Спасибо.

Титры

Авторы: Джастин Акилли, Рассел Бейли, Мэтью Макфарленд и Эдди Уэбб.

Разработчики юбилейного издания: Джастин Акилли, Рассел Бейли, Шейн Дефрист, Рич Томас, Аарон Восс и Эдди Уэбб.

Соавторы: Джастин Акилли, Эндрю Бейтс, Брюс Бо, Крис Бьорк, У.Х. Борн, Энн Салливан Брейдвуд, Билл Бриджес, Дейдра Брукс, Дастин Браудер, Стивен К. Браун, Фил Бракато, Зак Буш, Майкл Батлер, Брайан Кэмпбелл, Джеки Кассада, Сэм Чапп, Кен Клиффе, Стив Кроу, Ричард Э. Дански, Грэм Дэвис, Джоанна Фицрой, Фрэнк Фрей, Сион Родригес-и-Гибсон, Джон Гофф, Майкл Э. Гудвин, Джефри К. Грабовски, Эндрю Гринберг, Даниель Гринберг, Хизер Гроув, Эд Холл, Крис Хартфорд, Роберт Хетч, Джесси Хайниг, Кеннет Хайт, Шон Яффе, Стивен Кензон, Элен Кайли, Джеймс Кайли, Джейкоб Клюндер, Алан Дж. Крэвит, Дэнни Ландерс, Робин Д. Лоуз, Майкл Б. Ли, Иэн Лемке, Керри Льюис, Эри Мармелл, Регина Маккини, Джеймс Мур, Клейтон Э. Оливер, Ронни Рэднер, Ники Ри, Джим Райли, Сара Рорк, Дин Шомшек, Этан Скемп, Свен Скоог, Люсьен Солбен, Джеймс Стюарт, Ричард Страттон, Синтия Саммерс, Адам Тинворт, Джанет Трответт, Стюарт Уик, Тревис Ламар Вильямс и Фред Йелк.

Авторы игры «Вампиры: **Маскарад»**: Марк Рейн-Хаген и Стивен К. Браун, Том Дауд, Эндрю Гринбург, Крис Макдоно, Лиза Стивенс, Джош Тимбрук и Стюарт Уик.

Авторы вступительного слова: Келли Барнс, Дэвид «DJ Hive» Биной, Мэтью Бёрк, Шон Карнс, Катерина «Lara» Касапьери, Рик Коннели, Роберт Кросби, Мартин Элриксон, Талия Хансельман, Линк Хьюджес, Крис Лиланд, Дэвид Мартин, Лоренцо Мельчор, Джон «Swede» Селин, Тиму Вилен, Даная Де Вир, Иэн А. А. Уотсон и Майя Заккара.

Редактор, составитель алфавитного указателя: Женевьева Подлески.

Художественный руководитель: Рич Томас.

Верстальщики и наборщики: Рон Томпсон, а также Крэйг Грант и Мэтт Милбергер.

Иллюстраторы: Сэм Арайя, Джон Болтон, Тим Брэдстрит, Джон Кобб, Майк Данза, Гай Дэвис, Майкл Гайдос, Ребекка Гуэй, Марк Джексон, Лейф Джонс, Пол Ли, Винс Лок, Грег Лоудон, Ларри Макдугал, Роберт Макнил, Кен Мейер — мл., Джеспер Мирфорс, Вильям О'Коннор, Кристофер Шай, Рон Спенсер, Ричард Томас, Джошуа Габриэль Тимбрук, Эндрю Трэбболд, Джон Ван Флит и Кент Вильямс.

Разработка бланка персонажа: Крис «Mr. Gone» Лиланд.

Координатор по работе с сообществом: Шейн Дефрист.

Особая благодарность: Аарону Воссу за доработку таблицы оружия, Иэну А. А. Уотсону за бесстрашную переводческую деятельность, Дейву Пулу и CCP Web Team за организацию открытой части разработки и всему сообществу B20 за тестирование игры и огромное количество столь желанных нам отзывов.

Фотостудия Тима Брэдстрита

Фотографы: Мередит Гербер, Скотт Харбен и Жамэ Ву.

Художник по костюмам: Питер из Shrine Clothing.

Модели: Рассел Бейли, Шон Карнс, Шейн Дефрист, Мартин Эриксон, Грэг Фонтейн, Рейнир Хардарсон, Хейди Кирчгезнер, Ангела де Луне, Бьянка Картер-Мэллори, Стейси Мэлл, Ангела Рихтер, Майк Тинни, Саша Трэвис и Даная Де Вир.

Фотостудия Кена Мейера – мл.

Фотографы: Мередит Гербер и Зарли Уин.

Модели: Кристи Дэвис, Чейз Фергюсон, Лоренцо Мельчор, Даная Де Вир, Шеннон Уитроу и Мэтью Зигенфусс.

Русское издание

Руководство проекта: Александр Ермаков.

Перевод: Константин «Доктор Кот» Смыков.

Редактура: Анастасия «Хима» Гастева.

Техническая редактура: Александр Ермаков.

Корректорская работа: Ирина Башкатова, Любовь Бердюгина, Александр Чуприн.

Адаптация дизайна: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко.

Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.

Раздаточные материалы: Александр Ермаков.

Координация клубов и маркетинг: Алексей Черняк.

Помощь в работе над русскоязычным изданием: Алексей «Тринити» Черняк, Артём «Gray» Бельянский, Иван Кантуров, Ольга Уткина, Алексей Норин.

Посвящение Эдди

Посвящается Мишель. Без тебя у меня не было бы **«Вампиров»**. Без **«Вампиров»** у меня не было бы тебя.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.

© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.

White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011.

Перевод © ООО «Студия 101», 2019. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com.

Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

Произведено 1 ноября 2019. Срок годности не ограничен. ISBN 978-5-6042703-5-6

Подписано в печать 8 апреля 2019. Формат 60×90/8 (220×290 мм). Гарнитуры Leksa, Philosopher, PT Serif Pro, Trajan Pro 3, Marydale, Hagin Caps, Mojito. Deusthc Gothic.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Книга первая: Загадка

Введение 5
Глава первая. Мир Тьмы 13
Глава вторая Фракции и кланы 39

Книга Вторая: Становление

Глава третья. Персонажи и параметры 81
Глава четвёртая. дисциплины 135
Глава пятая. Правила 261
Глава шестая. Механики и драма 275
Глава седьмая. Мораль 331

Книга Третья: Пермутации

Глава восьмая. Повествование 371
Глава девятая. Иные 397
Глава десятая. Линии крови 423
Приложение 515

В.Ж.

Прошло много лет, и я, самый преданный Ваш слуга, тешу себя надеждой, что время хоть в какой-то мере сумело смягчить горечь хранимых Вами воспоминаний. Пишу Вам, не смея надеяться на прощение, — молю лишь прочесть это письмо до конца. Дело в том, что я считаю себя обязанным хотя бы попытаться объяснить события, погубившие Вашу невинную жизнь.

Несмотря на то, что Вам и Вашим друзьям не было суждено познать наиболее гуманные черты моей натуры, уверяю Вас, пламя Человечности ещё теплится в моей груди, хотя жар его далеко не столь силён, как прежде. Время и самая природа моя силятся погасить его окончательно, навеки ввергнув душу мою в бездну кровавого безумия. Я вынужден держать свои страсти и желания в ярме, ибо стоит мне ослабить бдительность, Зверь неизменно срывается с цепи. Прискорбные последствия моих упущений Вам довелось лицезреть своими глазами.

Я знаю, мою вину перед Вами искупить невозможно. Даже целая вечность, проведённая в молитвах, едва ли приблизит меня хоть на шаг к Вашему прощению. Однако в знак раскаяния я прилагаю к этому письму запечатанный манускрипт, полностью отдавая себе отчёт в том, что деяние это заклеймит меня предателем в глазах моих сородичей. Я молюсь, чтобы Вы нашли на этих страницах то, что поможет вам понять природу мучений, которым я Вас подверг, и тем самым, быть может, хоть немного облегчит Вашу боль. Тон манускрипта, признаюсь, несколько суховат — старому воину вроде меня никогда не было нужды услаждать взор читателя изящной словесностью. Я лишь как мог изложил на его страницах то, что знаю сам.

Мой долг перед Вами вечен, и если я хоть как-то могу служить Вам или Вашей семье, — я всецело в вашем распоряжении.

Semper Servus,

В.Ц.

КНИГА ПЕРВАЯ: ЗАГАДКА

И застили слёзы любви очи мои,
Когда клинком в руке своей
Принёс я в жертву брата своего, отраду жизни моей.

И пролилась кровь Авеля на алтарь,
И был дым жертвы моей сладок и обилен.

Но молвил отец мой:
«Проклят ты, Каин, ибо убил брата своего.
Как я был когда-то изгнан,
так и тебе быть отныне изгнанником».

Введение

Никто не смеет мной повелевать. Ни человек. Ни бог. Ни Князь. Кичиться прожитыми годами перед бессмертным? Грозить силой тому, перед кем бессильна сама смерть? Объявляй свою проклятую охоту — посмотрим, скольких из вас я утащу с собою в ад!

Гюнтер Дорн, Das Ungeheuer Darin[1]

Давайте смотреть фактам в лицо: если вы читаете эту книгу, значит, вы почти наверняка знакомы и с **«Вампирами»**, и, возможно, с другими играми компании White Wolf. Поэтому мы, пожалуй, не будем тратить место на разделы типа «Что такое настольные ролевые игры» и описание основ этого хобби — всё это вы наверняка уже знаете (а если не знаете, то сможете без труда отыскать всю необходимую информацию в интернете). Освободившееся место мы лучше заполним всякой полезной информацией — правилами игры, описанием игрового мира, расширенными Дисциплинами, линиями крови прошлого и настоящего, альтернативными правилами, составленными по отзывам игрового сообщества **«Вампиров»**, и т. д. и т. п. Но прежде чем брать с места в карьер, сначала, конечно, изложим и поясним, как строится игра.

Что представляет собой эта книга

Классический опыт: вспомните, когда вы впервые узнали о вампирах и погрузились в перипетии Мира Тьмы. Небольшой опрос среди сотрудников нашей компании показал, что ни один из нас не переставал мысленно рассматривать происходящие в мире события с точки зрения стоящего за ними глобального вампирского заговора. Цель этой книги — подарить вам те же ощущения, что в своё время заставили нас всех полюбить **«Вампиров»**. Сколько бы ни было вашим собственным любимым воспоминаниям об этой игре — пара дней или десяток лет, — мы хотим вернуть вас в те времена, когда тени были длинными, а потенциалу манящего и леденящего кровь мира Сородичей ещё только предстояло раскрыться. Забудьте про запутанный магистральный сюжет и целую библиотеку дополнений. Перед вами кристально чистая эссенция, самая суть **«Вампиров»**.

Дух времени: «Вампиры» появились на свет в 1991 году, в эпоху расцвета готической и панковской субкультуры, берущей своё начало ещё в 1970-х. Вспомните старые архетипы и вдохните в них новую жизнь: скинхеды, готы, металлисты, панки, безумные поэты, неоязычники, разодетые рэперы, уличные проповедники, бандиты, городские дикари и прочие запоминающиеся типажи той яркой эпохи.

Мир Тьмы: «Вампиры» появились на свет как смешение двух диаметрально противоположных тенденций — урбанистического отчуждения и неомистического единения. Высшего света и городского дна. Там было место и для метафизического страха, и для чудовищных деяний, и для наркотиков, и для роковых знакомств, ведущих на путь проклятия, сверхъестественных сил… И неизбывного зова кровожадного

1. Прим. пер.: (нем.) — «Чудовище внутри».

Зверя. Горгульи и готическая архитектура. Сияющие небоскрёбы и обшарпанные гетто. Полицейские и наркоманы. Коррумпированные сенаторы и сиятельная богема. Бритвенные лезвия и рваные чулки. Кожаные куртки, битые бутылки и револьверы со сбитыми номерами. Именно таков мертвенно-бледный фон, на котором разворачивается жизнь Сородичей во всём её слепящем блеске и ужасающей нищете.

Благодарность: это издание в честь 20-летней годовщины **«Вампиров»** не увидело бы свет, если бы не приверженность и энтузиазм людей, игравших в эту игру и её многочисленные воплощения. С метафорической точки зрения эта книга — посиделки компании White Wolf со своими самыми верными игроками. Представьте, что мы сидим в каком-нибудь уютном заведении, веселимся и вспоминаем старые добрые деньки. Ну а для того, чтобы принять участие в этих посиделках, нужно всего лишь создать персонажа.

Ролевые игры живого действия

Несмотря на то, что **«Вампиры»** начинались как настольная ролевая игра, за время своего существования они обзавелись многочисленным сообществом любителей ролевых игр живого действия (LARP — Live-Action Role-Play). Многие группы в качестве правил используют либо **Mind's Eye Theatre**, либо ту или иную вариацию правил, описанных в этой книге. Конечно, немало и тех, кто придумывает свои собственные правила, используя только игровой мир **«Вампиров»**. Существуют целые клубы типа Camarilla и One World By Night, которые объединяют труппы из разных городов мира и организуют для них общие глобальные хроники. Конечно, подобных организаций много, и у каждой имеются собственные преданные сообщества, но всех их объединяет любовь к переодеванию в вампиров и интригам, без которых не обходится ни одна из наших историй про Сородичей. Фактически существует неплохой шанс, что читатель этих строк как минимум слышал о таком явлении, как LARP по **«Вампирам»**, а то и лично принимал в нём участие. Итак, почему же они настолько популярны?

Дело в том, что многие другие LARP обычно происходят в фэнтезийных, исторических или научно-фантастических игровых мирах. Это, конечно, весело, но для участия в любой из них требуется немало потрудиться над соответствующими костюмами и реквизитом. Мир Тьмы, в свою очередь, очень похож на наш, так что подготовка к игре и погружение в роль проходят гораздо быстрее и проще, а значит, и порог вхождения в такую игру значительно снижается. Новый игрок может запросто явиться на игру в футболке и джинсах, сидеть в телефоне и обсуждать с друзьями последние новости, оставаясь при этом в роли, скажем, молодого своевольного бруха. В Мир Тьмы легче влиться, а значит — легче втянуться.

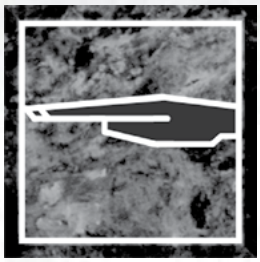
С другой стороны, подготовка сложных и красивых костюмов — само по себе удовольствие, и **«Вампиры»** обеспечивают здесь немалый простор для творчества. В конце концов, многие вампиры не прочь приодеться. При этом сцена, в которой бруха в футболке спорит с вентру в шикарном смокинге, а их подслушивает носферату в маске и чёрном опереточном плаще, выглядит в рамках Мира Тьмы вполне логично и уместно. Смешение стилей и эпох отлично резонирует с древней и вместе с тем современной культурой общества Сородичей. Более того, даже в этом смешении не обязательно соблюдать однообразие: интриговать друг против друга могут вампиры из самых разных культур и исторических эпох.

Наконец, внутренние политические дрязги **«Вампиров»** гарантируют, что всегда найдётся повод для сюжетного конфликта. Многие LARP ориентированы либо на открытое противостояние между игроками, либо на командную борьбу с внешней угрозой, но **«Вампиры»** позволяют создать живую и изменчивую паутину альянсов, предательств и вражды, которая способна поддерживать самоё себя, не скатываясь в тотальное кровопролитие. Сегодняшние изгои завтра могут оказаться повелителями ночи, а это значит, что игрокам каждый раз предстоит создавать новые союзы и бороться с новыми недругами.

Ах да, метрическая система

Большинство авторов «Вампиров» — американцы, и мы делали всё так, как привычно нам. Однако мы знаем, что у нас множество преданных фанатов по всему миру, которые раз за разом в процессе составления этой книги обращались к нам с просьбой «прекратить использовать эту дурацкую имперскую систему и перейти, наконец, на метрическую».

В итоге мы так и сделали. Теперь у вас, задумай вы диаблеризовать Принца Стокгольма, будет одной проблемой меньше. Стоит обратить внимание, что оказавшись перед выбором между математикой и удобством, мы выбрали удобство и округлили все дробные числа вроде «62,35 литра». Конечно, точность от этого пострадала, но, повторяем, мы за ней и не гнались. Как и во всех остальных играх, в основе которых лежит система правил «Рассказчик», правила «Вампиров» всегда готовы потесниться, когда это нужно для развития истории.



Правила безопасности

Несмотря на обилие и разнообразие ролевых игр живого действия, все их объединяет набор этих простых, но полезных правил, которые позволяют сделать LARP безопасным и интересным действом как для самих участников, так и для случайных прохожих.

- **Никаких прикосновений**. Все боевые и физические взаимодействия регулируются правилами игры. Игроки не должны бить, хватать или иным образом касаться других участников игры. Конечно, некоторые правила в определённых ситуациях позволяют те или иные способы физического взаимодействия, но в большинстве случаев без этого можно обойтись.
- **Никакого оружия**. Реквизит вроде грима и тематических костюмов уместен практически на любой ролевой игре живого действия. Оружие, даже бутафорское, — нет. Ножи, мечи и всё, что хотя бы отдалённо напоминает огнестрельное оружие, лучше оставить дома. Для органов правопорядка оправдание в духе «ну мы же просто играем» обычно звучит не слишком убедительно. Даже откровенно игрушечное оружие вроде поролоновых мечей и водяных пистолетов может смутить случайных свидетелей и закончиться звонком в полицию. Если у ваших персонажей должно быть оружие, лучше возьмите картонки и напишите на них «пистолет», «меч» и т. п. Если дело дойдёт до сражения, карточку можно просто показать рассказчику, а он уже решит, допускать ли этот предмет в игру.
- **Определитесь с местом**. LARP обычно проводят в помещении или другом заранее определённом месте. Не вовлекайте в игру посторонних — убедитесь, что каждый, кто находится или может находиться на месте проведения игры, знает, чем вы тут занимаетесь. Несмотря на то, что концепция LARP сейчас значительно известнее и популярнее, чем двадцать лет назад, для тех, кто не знает, что происходит, игра по «Вампирам» может выглядеть подозрительной, странной и даже пугающей. Всегда будьте вежливыми с теми, кто не участвует в игре.
- **Знайте, когда следует остановиться**. Когда рассказчик объявляет перерыв, игра должна остановиться незамедлительно, поскольку рассказчик обладает правом финального голоса во всех аспектах игры. Когда рассказчик объявляет окончание игры, все должны расслабиться и, возможно, отдохнуть и перекусить вместе с остальными игроками (самое время обсудить игру и, конечно, похвастаться успехами).
- **Это всего лишь игра**. Смысл LARP — получить удовольствие от игры. Если противник одерживает верх, если персонаж погибает, если все хитрые планы идут псу под хвост, расстраиваться не стоит — это не конец света. И помни, что хотя порой участники собираются вне игры, чтобы обсудить планы и поделиться впечатлениями, звонок товарищу по команде в четыре часа ночи — это, скорее всего, перебор. Помни: удовольствие от игры должен получать каждый её участник.

Ролевые игры живого действия могут подарить своим участникам богатейший и насыщенный опыт, если подойти к игре здраво и ответственно. Руководствуясь этими правилами, многие из нас играли в LARP годами и заводили друзей, даже исполняя роли самых отъявленных подонков Мира Тьмы. Да здравствуют двадцать лет переодеваний, бутафорских клыков и коварных интриг!

К вопросу о родах и местоимениях

Обращаем ваше внимание, что в игре «Вампиры: Маскарад», как и в любой другой настольной ролевой игре, рассказчиком, игроком или персонажем игрока может быть как мужчина, так и женщина. Мы употребляем местоимение «он» вместо «он или она» и опускаем парные термины женского рода (ограничиваясь, например, «вампиром» вместо «вампира или вампирши») исключительно ради экономии места.

Кто такие вампиры?

В **«Вампирах»** игроки примеряют на себя роли вампиров — ужасных бессмертных кровососов — и погружаются с их помощью в мир, практически идентичный нашему. Однако это не совсем те вампиры, что показаны в *«Дракуле»* или *«Сумерках»*. Вампиры, обитающие в Мире Тьмы (сами они называют себя Сородичами или каинитами), в чём-то похожи, а в чём-то сильно отличаются от того, что вам известно о вампирах. Да, конечно, отчасти кое в чём древние сказки, мифы и легенды правы, но кое в чём сильно

ошибаются, и многие охотники на вампиров узнали об этом на собственном горьком опыте.

- **Вампиры бессмертны**. Правда. Их можно убить (хотя и непросто), но они не стареют и не умирают от естественных причин. Кроме того, они не дышат и не испытывают потребности в еде (в человеческом смысле этого слова).
- **Вампиры — живые мертвецы, которые питаются кровью живых существ**. Правда. С клинической точки зрения вампир мёртв: он не дышит, его сердце не бьётся, его кожа холодна на ощупь и т. д. При этом вампир думает, ходит, разговаривает, строит планы… охотится и убивает. Чтобы поддержать своё бессмертие, вампир должен периодически пить кровь, желательно человеческую. Некоторые вампиры из моральных соображений ограничивают себя кровью животных, а самые древние из вампиров способны утолять свой голод только кровью других Сородичей, но большинство каинитов предпочитает *именно* людей.

Каиниты выпивают своих жертв, прокусывая крупные кровеносные сосуды при помощи длинных выдвигающихся клыков, которыми любой вампир обзаводится, когда перерождается в нежить. Лизнув оставленную своими клыками рану, вампир способен затворить её — это позволяет каинитам питаться, не вызывая у смертных излишних подозрений.

Кровь жизненно важна для Сородичей, поскольку кровь — это не только бремя, но и источник силы. Еда, воздух, любовь — все эти удовольствия смертных теряют для вампира смысл. Кровь — вот единственная страсть любого Сородича, и без неё он быстро угаснет и уснёт мертвенным сном. Именно выпитая кровь питает все сверхъестественные способности вампира: мгновенное исцеление, сверхчеловеческую силу и т. п.

- **Тот, кто умрёт от укуса вампира, после смерти сам станет вампиром**. Миф. Если бы это было правдой, вампиры бы уже давно заполонили весь мир (а это далеко не так, несмотря на домыслы жёлтой прессы). Вампиры действительно пьют человеческую кровь, и их жертвы порой действительно от этого умирают, но мертвец в данном случае остаётся просто мертвецом. Чтобы превратить свою жертву в Сородича, вампир должен напоить её собственной кровью. Этот процесс превращения человека в нежить называется Становлением.
- **Вампиры — мёртвые тела, одержимые демоническими духами**. Миф, в котором есть доля правды. Фактически вампиры — никакие не демоны, но сочетание множества трагических факторов нередко заставляет их совершать самые ужасные поступки. В самом начале молодой вампир думает и действует как человек. Становление как таковое не превращает его в злобное жестокое чудовище, но вскоре вампир начинает чувствовать муки голода и понимает, что само его существование зиждется на человеческой крови. Образ мышления вампира меняется вместе с его образом жизни: он перестаёт быть общественным всеядным и превращается в хищника-одиночку.

Рано или поздно, намеренно или под давлением непреодолимых обстоятельств вампир неизбежно отнимает чью-нибудь жизнь, и с каждым годом, с каждой новой жертвой убийства начинают даваться всё легче. Поняв, что отныне он не может верить даже самому себе, каинит быстро учится не доверять другим. Приняв свою новую природу, вампир отдаляется от мира

смертных. Осознав, что для выживания необходимо соблюдать секретность и контролировать своё окружение, вампир становится манипулятором. За долгие годы, десятки и сотни лет жизни вампир продолжает убивать, своими глазами наблюдая, как его родные и близкие постепенно стареют и один за другим умирают. Человеческая жизнь, такая короткая и хрупкая по сравнению с бессмертным существованием вампира, постепенно обесценивается, и вскоре суета человеческого «стада» начинает значить для вампира не больше, чем жужжание докучливых насекомых. Старейшины вампиров — самые холодные, равнодушные, подозрительные и расчётливые (короче говоря, чудовищные) разумные существа на Земле. Конечно, фактически они не демоны, но где пролегает грань, за которой эта разница стирается?

- **Солнечный свет губителен для вампиров**. Правда. Вампир должен любой ценой избегать солнца — в противном случае его ожидает верная смерть. Лишь немногие Сородичи способны выносить лучи дневного светила дольше нескольких мгновений. Вампиры проводят день в убежище, погружаясь в глубокий мертвенный сон. Противиться этому инстинкту непросто, даже если в самом убежище царит вечная ночь.
- **Вампиры боятся чеснока и проточной воды**. Миф. Подавляющее большинство Сородичей попросту не обратит на них никакого внимания.
- **Вампиры боятся крестов и других священных символов**. Миф, в котором есть доля правды. Священный символ может причинить вампиру вред, но только если носитель этого символа обладает истинной верой в силу, которую этот символ олицетворяет.
- **Кол в сердце убьёт вампира**. Миф. Если пронзить сердце вампира деревянным предметом (колом, стрелой, обломком доски и т. п.), он будет парализован до тех пор, пока кто-нибудь не вынет предмет из раны.
- **Вампиры обладают силой десяти человек, управляют волками и летучими мышами, гипнотизируют взглядом и без труда оправляются от самых тяжёлых ранений**. Правда и миф. Молодой, едва переживший Становление вампир лишь немногим сильнее обычного человека, но с возрастом он начинает постигать тайны своего посмертного бытия и присущие ему сверхъестественные способности, которые называются Дисциплинами. Старейшины вампиров могли бы померяться силами с мифическими Дракулой и Лестатом, а мафусаилы и предтечи, у которых за плечами века и тысячелетия бесконечной ночи, наделены невероятным, почти божественным могуществом.
- **Вампиры могут заниматься сексом**. Правда. Секс — прекрасный инструмент в арсенале ночных хищников, но для них он служит лишь приятным аккомпанементом для главного удовольствия. Процесс насыщения кровью, который Сородичи называют Поцелуем, позволяет вампиру разделить со своей жертвой пьянящее, ни с чем не сравнимое по остроте эротическое переживание. Секс — это отлично, но с экстазом Поцелуя не сравнится ничто.

Становление

Вампиры появляются в результате процесса, который называется Становлением. Некоторые кланы даруют Становление охотнее прочих, но к новым вампирам всегда относятся очень настороженно. В конце концов, каждый новый каинит — потенциальный соперник в борьбе за пищу и власть. Обычно будущий сир месяцами, а иногда и годами бдительно присматривается к своему потенциальному потомку, вдумчиво решая, достоин ли многообещающий смертный места в обществе Сородичей.

Становление, как и простое кормление, начинается с Поцелуя, которым вампир выпивает избранный сосуд до дна. Затем каинит вливает в обескровленного смертного свою бессмертную кровь. Достаточно пары капель, чтобы запустить превращение смертного в нового вампира. Становление можно даровать и мертвецу, главное — успеть сделать это в первые минуты после смерти.

Отведав крови, смертный «пробуждается» и начинает пить уже самостоятельно. При этом пробудившийся смертный уже не дышит, а сердце его не бьётся. В следующие несколько недель его тело претерпевает ряд незаметных, но весьма значительных изменений. Бывший смертный постигает могущество выпитой крови, знакомится с силами и слабостями своего клана и становится полноценным вампиром.

Охота

Когда всё сказано и сделано, на первый план выходит ключевое различие между вампирами и смертными — способ поддержания жизнедеятельности. Вампир не способен жить, питаясь едой смертных; своё бессмертие Сородичи вынуждены поддерживать кровью — свежей и желательно человеческой.

Существует множество различных способов обеспечения пропитания. Некоторые вампиры заводят себе «стада» смертных агнцев, лелеющих надежду вновь испытать экстаз вампирского Поцелуя. Другие проникают в чужие дома и питаются кровью спящих людей. Третьи и сами не чураются человеческого сообщества и охотятся в ночных клубах, барах и театрах, соблазняя смертных и скрывая свою хищную натуру под маской страсти. Впрочем, многие предпочитают охотиться по старинке, подстерегая (и нередко убивая) одиноких путников, рискнувших срезать путь через какую-нибудь тёмную аллею или безлюдный пустырь.

Ночной мир вампиров

Вампиры ценят и власть как таковую, и безопасность, которую Сородич получает, обладая этой самой властью. Каиниты без особого труда способны получить

доступ к богатству и влиянию в мире смертных. Гипнотический взгляд, пара тихих слов — и вот вампир уже купается в роскоши, окружённый слугами и всеми удовольствиями, которые только можно купить за деньги. Если вампир достаточно силён и искушён, он способен подчинить себе любого смертного напрямую или внедрить в его разум нужную подсознательную модель поведения, а затем просто стереть из его памяти все компрометирующие Сородича воспоминания. Так многие каиниты со временем обзаводятся целыми армиями послушных и ничего не подозревающих рабов. Очень многие «слуги народа» и корпоративные воротилы, сами того не зная, работают на кого-нибудь из вампиров.

Конечно, из этого правила есть исключения, но большинство Сородичей предпочитает жить в городах. Любой город — это обильные охотничьи угодья и благодатная почва для политических и любовных интриг, в то время как вдали от городов вампира поджидают разве что многочисленные смертельные опасности. Одна из главных таких опасностей — это Люпены, оборотни, заклятые враги Сородичей, веками пестующие мечту об истреблении всего вампирского рода.

Извечная Борьба

Некоторые вампиры не желают иметь с интригами своих сородичей ничего общего и предпочитают жить и охотиться поодиночке. Тем не менее сама природа сообщества каинитов такова, что лишь немногим Сородичам удаётся избавиться от его губительных оков. С давних времён каиниты непрестанно сражались друг с другом за власть в древней многогранной и многоуровневой игре, которую сами Сородичи называют Извечной Борьбой. Цари и армии, народы и государства — лишь пешки в этой тайной войне, и вампирские интриги повлияли на многие (хотя, конечно, далеко не на все) значительные события человеческой истории. В ночном мире вампиров практически всё является отнюдь не тем, чем кажется на первый взгляд, а глобальные политические и экономические кризисы могут быть лишь рябью, вызванной очередным сдвигом в каком-нибудь многовековом противостоянии. Старейшины вампиров предпочитают действовать тайно, ловко манипулируя как смертными, так и своими же не столь искушёнными в интригах сородичами. Конечно, порой и сами старейшины становятся фигурами в чьей-то игре. Иными словами, вряд ли кто-то из тех, кто увяз в Извечной Борьбе, знает наверняка, во имя кого и чего он сражается на самом деле.

Большинство сходится во мнении, что Извечная Борьба началась тысячи лет тому назад, и хотя за это время вместо замков построили небоскрёбы, мечи и факелы заменили автоматами и крылатыми ракетами, а на смену золотым монетам пришли фьючерсы и пакеты акций крупных компаний, пра-

вила игры остались прежними. Сородичи сражаются с Сородичами, кланы с кланами, а фракции с фракциями — так было раньше и так, судя по всему, будет и впредь. Вендетты, которые начались во времена Карла Великого, продолжаются на улицах современного Нью-Йорка; оскорбление, небрежно брошенное при дворе Короля-Солнца, может быть причиной недружественного поглощения какой-нибудь корпорации из Сан-Паоло. Как мы уже говорили ранее, кипящий жизнью город — прекрасное место для того, чтобы охотиться, интриговать — и воевать.

В последнее время вампиры всё чаще говорят о Геенне, предсказанной в незапамятные времена Судной Ночи, когда легендарные предтечи — старейшие из живущих вампиров — пробудятся ото сна и поглотят всех своих заблудших потомков. Если верить преданиям Сородичей, Геенна станет предвестницей конца света и поднятый ею кровавый потоп погубит не только вампиров, но и людей. Некоторые вампиры ищут способ предотвратить наступление Геенны, другие с фанатичным упорством ждут её наступления, третьи считают её ещё одной жутковатой старинной легендой. Как бы то ни было, всякий, кто так или иначе верит в наступление Судной Ночи, верит и в то, что час Геенны уже почти пробил.

Что ты найдёшь в этой книге?

Эта книга разделена на несколько глав, посвящённых описанию и рассмотрению того или иного аспекта игры. Помните, однако, что в «Вампирах», как и во всех играх, в основе которых лежит система правил «Рассказчик», главным компонентом игры является ваше воображение. Не позволяйте тому, что написано в этой книге, ограничивать ваши творческие порывы.

Глава первая. **Мир Тьмы.** Эта глава описывает Сородичей и мир, в котором они живут и охотятся.

Глава вторая. **Фракции и кланы.** Эта глава описывает тринадцать великих кланов Сородичей и организации, в которые они объединены.

Глава третья. **Персонажи и параметры.** В этой главе вы найдёте пошаговую инструкцию по созданию собственного персонажа-вампира, а также описание всех его игровых параметров.

Глава четвёртая. **Дисциплины.** В этой главе описываются многочисленные сверхъестественные способности, которыми могут обладать вампиры.

Глава пятая. **Правила.** Эта глава описывает базовую механику определения исхода действий персонажа.

Глава шестая. **Механики и драма.** В этой главе описаны правила моделирования любых способов взаимодействия персонажей с игровым миром — от соблазнения смертных до кровопролитных сражений.

Глава седьмая. **Мораль.** Эта глава описывает правила Человечности и различные Пути Просветления, которым следуют вампиры, сознательно порвавшие с человеческой частью своей природы.

Глава восьмая. **Повествование.** Из этой главы рассказчик узнает о том, как создать интересную историю и включить в неё персонажей игроков.

Глава девятая. **Иные.** Эта глава описывает немногочисленных друзей Сородичей и их многочисленных врагов.

Глава десятая. **Линии крови.** В этой главе говорится о множестве малых линий крови и ответвлений великих кланов — как существующих поныне, так и давно сгинувших в водовороте времени.

Приложение. В этом разделе содержится множество разнообразных дополнительных материалов.

Источники вдохновения

Авторы книги **«Вампиры: Маскарад»** черпали вдохновение в классических произведениях жанра ужасов, и их собственное произведение за последние десятки лет успело повлиять на авторов множества посвящённых вампирам фильмов и книг. Конечно, современное медиа пространство изобилует произведениями вампирской тематики — от молодёжных сериалов до развлекательных телепередач, но ниже перечислены самые важные, на наш взгляд, поставщики вдохновения для игр по **«Вампирам»**.

Существует огромное количество вдохновляющей литературы про вампиров. Вот перечень наиболее заметных произведений этого жанра: *«Дракула»* Брэма Стокера, *«Интервью с вампиром»*, *«Вампир Лестат»* и *«Царица проклятых»* Энн Райс, *«Потерянные души»* Поппи З. Брайт, серия романов *«Некроскоп»* Брайана Ламли, *«Голод»* Уитли Стрибера и *«Я — легенда»* Ричарда Мэтисона. Кроме того, вампиры играют заметную роль в поэзии Байрона, Шелли и Бодлера, а мифы и легенды народов мира, веривших в существование вампиров, можно без труда отыскать в интернете.

Кинематограф также посвятил вампирам немало своих произведений, и первыми в нашем списке идут «дедушки» жанра: *«Дракула»* с Белой Лугоши и немой *«Носферату»* Фридриха Мурнау. Среди хороших (как минимум, забавных) их продолжателей можно вспомнить такие фильмы, как *«Голод»* Тони Скотта, *«Почти полная тьма»* Кэтрин Бигелоу, *«Вамп»* Ричарда Уэнка, *«Пропащие ребята»* Джоэла Шумахера, *«Салемские вампиры»* Тоуба Хупера, фильмы ужасов студии Hammer с Кристофером Ли и аниме из серии *«D: Охотник на вампиров»*. *«Дракула»* Форда Копполы безупречно снят, хоть и не бесспорен с точки зрения сюжета. Что касается телевидения, то самым очевидным выбором можно назвать сериалы *«Баффи — истребительница вампиров»*, *«Ангел»* и *«Настоящая кровь»*.

Глава первая
Мир Тьмы

И возненавидят нас Дети Сифа ненавистью вечной и неизбывной, ибо мы — волки, а они — агнцы. Такова ненависть, которой раб ненавидит владыку своего.

Книга земли Нод

Мир **«Вампиров»** — это тёмное отражение нашего мира. Тени здесь длиннее, а ночь с неохотой уступает место новому дню. Социум разобщён, и на всех ступенях общественной пирамиды — от правительственных и корпоративных верхов до пёстрых муравейников уличных субкультур — царят упадок нравов и моральное разложение.

Это мир противоречий, мир борьбы имущих и неимущих, мир с выкрученным на максимум контрастом между светом и тьмой. Технологически он находится на том же уровне, что и наш, но тайные мотивы и жестокие нравы его обитателей создают собственный хитроумный узор общественных отношений.

В этом мире существуют вампиры — органичная и закономерная кульминация идей, формирующих порочную эстетику Мира Тьмы. Откуда бы ни появились эти существа на самом деле и кем бы они себя ни считали сами, вампиры — это одна из ветвей человечества, прозябающего в атмосфере отчаяния и мрака. Вампиры Мира Тьмы существуют, потому что они воплощают собой метафору о волке в овечьей шкуре, продукт реальности настолько мрачной, что только нечто по-настоящему отталкивающее и непреодолимо притягательное способно вырваться из бездны, в которой обречены томиться его смертные обитатели.

В Мире Тьмы есть место историям о добродетели и пороке, проклятии и искуплении. Эта книга позволит вам окунуться в игровой мир. Станет ли он лучше, когда ваша история подойдёт к концу? Или вы оставите после себя лишь горе, разрушение и смерть?

Готик-панк

Происхождение «готического» аспекта нашего игрового мира связано главным образом с готической литературой. Произведения этого жанра живописуют мир мистических и фантастических анахронизмов, варварства, упадка, безумия и приукрашенного романтизированного прошлого. В концепции вампирской ультрасовременности готика принимает облик пронзающих небеса церковных шпилей, алчности и вероломства высших и богатейших сословий, грязных гетто и природы, медленно захватывающей забытые и заброшенные человеком места. Дома, возведённые на заре XX века, украшенные величественными контрфорсами и населённые бродягами и скваттерами, — это нынешние трущобы. Частное загородное поместье жестокого богача или роскошный клуб в деловом районе города, куда смертные ходят танцевать и забываться в наркотическом дурмане, — это современные замки. Безумный пастырь, что встаёт на защиту агнцев, терзаемых «посланником ночи»; заросшее плющом кладбище, где укутанные в шёлк и бархат сенсуалисты декламируют стихи и беседуют с духами умерших; исписанный граффити портовый склад, где

неонацисты избивают и пытают своих жертв, — всё это характерные элементы современного неоготического стиля.

«Панк», с другой стороны, имеет отношение не к внешним атрибутам, а к внутреннему контексту, к тому, как именно люди воспринимают собственный мир. Это гнев. Это взгляд исподлобья и крик «С меня хватит!» Это протест против сознательной слепоты и готовность как следует надрать собеседнику задницу ради того, чтобы донести до него свою точку зрения. Естественно, подобное отношение даёт благодатную почву для всевозможных конфликтов. Только на улицах за передел сфер влияния воюют бандиты, а в правительственном и корпоративном закулисье — богатые эгоцентристы и клики влиятельных заговорщиков. Различаются конфликты и своими масштабами: представьте себе шкалу, на одном конце которой находится война двух народов, а на другом — мать, пытающаяся прокормить своего ребёнка, или наркоман, силящийся побороть своё пагубное пристрастие. Мятежный дух в Мире Тьмы витает повсюду, и желание прожить сегодняшний день только для того, чтобы взглянуть, что приготовил день завтрашний, — это уже вызов сложившемуся порядку вещей. Все противостоят всем, и «панковский» аспект призван передать дух этого противостояния.

Детали этой готик-панковой атмосферы целиком и полностью зависят от вас. Окружающий мир может быть как схематичным фоном для драматических событий вашей хроники, так и живым и объёмным персонажем, принимающим самое активное участие в событиях игры. Как бы то ни было, вампиры вашей труппы — продукт социума, и каждая сцена с их участием будет раскрывать не только самих персонажей, но и реалии, с которыми им приходится иметь дело.

Тема и настроение

По ходу игры вашим вампирам предстоит участвовать в повествовании: бывать в самых разнообразных ситуациях, встречаться с интересными персонажами и сталкиваться с массой всевозможных трудностей и испытаний. В подавляющем большинстве случаев все эти взаимодействия будут, во-первых, иллюстрировать тему, заданную рассказчиком, а во-вторых, отражать оттенки её настроения. Обратите внимание, что всё написанное ниже — это отнюдь не законы, а, скорее, советы, призванные помочь привести отдельные элементы к единому знаменателю. Помните, что каждая хроника — это уникальный результат сочетания всех трёх компонентов: темы, настроения и повествования.

Темы

Перечисленные ниже темы являются неотъемлемой частью игрового мира **«Вампиров»**, но если рассказчик захочет, он может как сконцентрироваться на одной из них, так и добавить в этот гремучий коктейль что-нибудь своё.

Зверь я иль Зверем стать мне суждено? **«Вампиры»** позволяют сыграть чудовище и примерить на себя бремя моральной ответственности за самые ужасные поступки. Все главные герои этой игры — вампиры, кровожадные твари, что рыщут в тенях на задворках общества и за кулисами человеческой цивилизации. Вампиры невероятно могущественны, но их сила обязана своим происхождением Проклятию Каина, что придаёт происходящим в Мире Тьмы событиям некий сакральный оттенок. Игроки вкладывают в персонажей душу, и во время игры вам предоставляется уникальный шанс исследовать тёмную сторону своей личности и узнать, что сильнее — жажда могущества или голос совести. Конечно, сама постановка вопроса подразумевает неизбежное падение в бездну, но кто угадает, когда и при каких обстоятельствах это произойдёт? Игра, в которую вы намереваетесь сыграть, призвана стать ответом на этот извечный вопрос.

Маскарад. Это основа основ игрового мира **«Вампиров»**. После Становления персонаж получает пропуск за кулисы, и знакомый до этого мир меняется раз и навсегда. Сородичи держатся в тени и не любят непрошеных гостей, а лучший способ избежать проблем — убедить овец, что волков не существует. Конечно, предательские трещины на фасаде секретности неизбежны — рано или поздно смертные узнают всю правду о вампирах. Что случится тогда? Описание Маскарада как концепции вампирского сообщества приведено на стр. 23.

Грехи Отца. Люди редко становятся вампирами по собственной воле. В большинстве случаев сир, который дарует им Становление, не интересуется, желает ли его потенциальное дитя погрузиться в ужасный мир бессмертных хищников и их интриг. Кроме того, дитя становится вампиром того же клана, что и его сир, наследуя не только все присущие его Крови сильные и слабые стороны, но и некоторые нездоровые пристрастия и предрасположенности. Такое положение вещей прекрасно сочетается

с библейской идеей первородного греха, и многие вампиры связывают его с превалирующей в обществе Сородичей религиозной легендой о происхождении вампиров. Если верить этому преданию, Бог проклял Каина за убийство Авеля, в результате чего Каин стал первым вампиром и все каиниты, будучи его потомками, несут на себе печать его греха. Идея греховности и проклятия, на которое сир обрекает своё дитя во время Становления, определяет очень многие аспекты жизни в сообществе вампиров.

Война эпох. Старшие Сородичи ненавидят молодых вампиров, поскольку опасаются, что новые поколения каинитов обязательно попытаются отнять у прежних всё, чего те достигли за десятки и сотни лет своего бессмертного существования. Молодые Сородичи ненавидят старших вампиров за то, что те мёртвой хваткой держатся за свои непомерно обширные владения и отказывают в этом праве новому поколению. Это как ждать повышения, зная, что человек, на место которого вы метите, никогда не умрёт и даже не уйдёт на пенсию, а самому уволиться нельзя, поскольку от этой работы зависит ваша жизнь. Вся история вампиров — это борьба имущих (чаще всего старейшин) против неимущих (обычно неонатов). Восстание анархов и вспыхнувшее вслед за ним пламя Инквизиции стало исторической кульминацией этой борьбы, но война эпох идёт каждую ночь и до сих пор продолжает, пусть и в меньших масштабах, влиять на взаимоотношения вампиров Мира Тьмы.

Неизбежный конфликт. Фракция против фракции. Клан против клана. Мятежники против статус-кво. Человек против Зверя. В Мире Тьмы все противостоят всем, и конфликтам этим не видно конца. Имманентный конфликт придаёт дополнительные оттенки остальным темам игры, поэтому каждая характеристика личности вашего персонажа и его Сородичей — вампирская природа, клан, фракция и даже внешний вид, — обязательно идёт в комплекте с внушительным списком врагов.

Заговоры. Сородичи — хитроумные манипуляторы и обманщики, которым не привыкать проворачивать сложнейшие махинации, сохраняя при этом хотя бы видимость непричастности. Так, например, неонат, поднимающий мятеж против ненавистного старейшины, сам того не зная, может быть инструментом в руках второго старейшины, давнего и непримиримого врага первого. Привычка к заговорам и интригам укоренилась настолько глубоко, что многие Сородичи, пожалуй, ничуть не удивятся, если окажется, что вся Извечная Борьба — это заговор предтеч, а все остальные вампиры — лишь безвольные пешки в их игре.

Апокалипсис. Мир Тьмы — это мир на пороге конца света. Судная Ночь Сородичей, Геенна, уже близко. Никто не знает, где, когда и как случится апокалипсис; никто не знает, чего именно следует ожидать, но все мрачные предзнаменования гласят, что Сородичей в любом случае ждёт расплата. Возьмутся ли вампиры за оружие, чтобы в последний раз сразиться за собственную жизнь, или им останется лишь перебирать струны, глядя, как неугасимое пламя пожирает их готик-панковский Рим? Неужели старейшины не оставят свои мелкие дрязги даже на пороге Второго Пришествия? И что будет с миром смертных сейчас, когда возмездие уже готово обрушиться на головы Сородичей?

Настроение

Истории **«Вампиров»** могут быть сложными многослойными полотнами со множеством сменяющих друг друга эмоциональных оттенков, но некоторые варианты настроения наиболее типичны для всего Мира Тьмы.

Чувственность. Как процесс Становления вампира, так и процесс его питания неразрывно связан с сексуальностью, проявляющейся в широчайшем спектре эмоций: от сладких мук желания до острых приступов непреодолимого влечения. В конце концов, вампиры в большинстве своём — мёртвые, чертовски привлекательные и к тому же нестареющие существа, по самой своей природе вынужденные регулярно удовлетворять свои физиологические нужды.

Таинственность. Туман и тени, окутывающие городские улицы. Дух *«Касабланки»* и *«Мальтийского сокола»*, Хичкока и Джей Джей Абрамса. Вещи скрытые и загадочные всегда распаляют воображение, и даже вампиры, прирождённые ночные хищники, далеко не всегда знают, что ожидает их в тенях.

Опасность. Безостановочное, напряжённое действие. Мир Тьмы — опасное место, и смерть может поджидать за каждым углом. Стоит только расслабиться, чтобы перевести дыхание, — и через секунду двое вооружённых пушками громил сносят входную дверь с петель. Что и говорить, жизнь вампира полна тревог и переживаний.

Сверхъестественная жуть. В воздухе разлито смутное ощущение тревоги, и всё вокруг словно пропитано присутствием какого-то непостижимого, всеобъемлющего зла. Мир Тьмы полон необъяснимых странностей, а вампиры — не единственные чудовища, рыщущие в ночной темноте.

Сородичи

Для Сородичей города — это островки вампирских владений и населённых людьми территорий, разделённых десятками и сотнями километров диких, не приспособленных для жизни пустошей. Вампиры — горожане в средневековом смысле этого слова; для них город — это дом, а всё, что находится за его пределами, по умолчанию представляет собой опасность. За городом, на просторах, где не сыщешь и глотка свежей крови, рыщут стаи диких Люпенов и прочие бесчисленные, неведомые и опасные обитатели Мира Тьмы. Конечно, современные технологии несколько облегчают трудности пути, но фактически вампиры заперты в стенах городов, как в золотых клетках, так что им не остаётся ничего иного, кроме вендетт, интриг и погони за властью над другими Сородичами.

Именно поэтому действие большей части игр по «Вампирам» разворачивается в каком-нибудь городе, и это понятно: обескровленный Сородич практически беспомощен — зачем ему рисковать своей жизнью в каком-нибудь безлюдном лесу, власть над которым не принесёт ему ни пропитания, ни положения в обществе, зато может навлечь крупные неприятности вроде стычки со стаей голодных оборотней? Нет уж, вампир лучше всего приспособлен именно к жизни в городе, где никогда нет недостатка ни в развлечениях, ни — самое главное — в пище.

Становление

После Становления чувства новоявленного вампира, так называемого птенца, изменяются и выходят за границы прежнего, человеческого восприятия: усиливается цветоощущение, обостряются слух и осязание, однако наибольшие изменения претерпевают обоняние и вкус. Обоняние вообще становится новым основным чувством вампира, поскольку именно оно позволяет ему различать главный аромат в его новой жизни — аромат витэ. Смертной крови. На этом этапе погибший в результате Становления человек окончательно перерождается в нежить и становится новым Сородичем. В процессе этого нечестивого превращения он получает мистические силы, которые каиниты называют Дисциплинами, а также возможность использовать выпитую кровь для подпитки множества присущих вампирам сверхъестественных способностей.

Мир новорождённого птенца меняется раз и навсегда. Он получает бессмертие и становится частью сложной иерархической структуры сообщества Проклятых. Взаимоотношения между членами этого сообщества регулируются сложным кодексом поведения, множеством традиций, а также бесконечными и крайне запутанными правилами этикета. Основная задача всех этих тонкостей и нюансов общественного протокола — определить, кто, кому и при каких обстоятельствах имеет право приказывать и кто, кому и при каких обстоятельствах обязан подчиняться. Даже борцы с системой — мятежные анархи, непокорные автархи и прочие проходимцы, — признают необходимость существования хотя бы символической иерархии. Единственное место, где иерархии не существует, — это личные владения отдельно взятого вампира… По крайней мере, до тех пор, пока этот вампир не захочет даровать Становление новому Сородичу. Как показывает практика, два каинита редко уживаются там, где раньше жил только один.

Узы прошлой, смертной жизни постепенно начинают всё сильнее тяготить юного вампира. С точки зрения краткосрочной перспективы, для поддержания жизнедеятельности вампиру нужна кровь, а когда его окружают родные и близкие, которых каинит невольно начинает воспринимать как её источник, дело может закончиться чьей-нибудь гибелью. К тому же не стоит забывать и о долгосрочной перспективе. Время не властно над вампиром, в то время как смертные вокруг него продолжают стареть, увядать и умирать. Многие сиры советуют своим проклятым потомкам порвать с прошлой жизнью как можно скорее, поскольку она обычно не приносит ничего, кроме боли, страданий и гложущего чувства вины.

Изысканный труп

После Становления внешний вид вампира как бы замирает во времени. Его кожа становится холодной на ощупь и с годами постепенно приобретает всё более бледный оттенок, но в целом вампир и через тысячу лет будет выглядеть точно так же, как и в ночь Становления. Изнутри тело вампира меняется гораздо сильнее. В частности, желудок вампира перестаёт принимать человеческую пищу, и попытка проглотить хоть кусочек вызовет у подавляющего большинства каинитов лишь рвоту: организм Сородича способен усваивать исключительно кровь. Со временем все телесные жидкости в организме вампира также заменяются кровью — Сородичи потеют кровью, когда нервничают, плачут кровавыми слезами, когда горюют, и устраивают жуткий беспорядок во время секса.

Кровь служит вампирам не только для пропитания. Каиниты способны управлять выпитой кровью — «тратить» её на активацию различных сверхъестественных способностей своего немёртвого организма. С помощью крови вампиры могут исцелять себя, в мгновение ока избавляясь от ссадин, синяков и порезов. С помощью крови вампиры могут становиться сильнее, быстрее и выносливее любого человека и использовать мистические способности. Кровь вампира позволяет ему даровать Становление, а также подчинять себе смертных

и даже других Сородичей. Кровь позволяет некоторым вампирам мимикрировать под живых: в этом состоянии кожа каинита нагревается и приобретает здоровый розоватый оттенок, грудь вздымается и опадает, имитируя дыхание, и т. д. В этом состоянии вампир даже может заниматься сексом, хотя удовольствие от плотских утех не идёт ни в какое сравнение с экстазом Поцелуя.

Зверь

Конечно, во всём этом есть и подвох. Внутри каждого вампира обитает страстная, невоздержанная и вечно голодная сущность, которая стремится вырваться из оков человечности. Эта сущность зовётся Зверем, и Зверь этот жаждет лишь есть, спать и убивать. Каждый раз, когда Сородич дарует своей жертве Поцелуй, ему приходится бороться с желанием выпить её досуха. Зов Зверя знаком любому каиниту — это зов кровожадного хищника, неподвластного законам смертных и слепо отвергающего угрозу разоблачения. Когда Зверь берёт верх, вампир теряет рассудок и все варианты реакции на внешние раздражители сводятся к двум: бей или беги.

Стоит отметить, что внутренний Зверь — это не просто тупое и злобное животное. Зверь коварен и прекрасно осознаёт, что его победа в войне против Человека — это всего лишь вопрос времени. Зверь умеет действовать исподтишка; он подтачивает молодого вампира постепенно, шаг за шагом подталкивая Сородича на путь, ведущий Человека к гибели, а Зверя — к свободе. Сначала каинит громит чью-нибудь машину, потом — случайно убивает смертного, затем делает это сознательно, и вскоре Зверь окончательно берёт над ним верх. С этого момента вампир перестаёт быть собой. Желание есть, спать и убивать — вот и всё, что остаётся от Сородича, ставшего рабом своего внутреннего чудовища.

Иерархия мертвецов

Сородича, который считает себя самым крутым засранцем исключительно на том основании, что он теперь пьёт кровь и не умирает, ждёт скорое и очень жестокое разочарование. Вампиров тысячи, и каждый из них готов порвать другому глотку в схватке за место поближе к вершинам власти. Общество Сородичей иерархично, и у вампиров, которые годами карабкались вверх по ступеням могущества, вряд ли возникнет желание поделиться накопленной властью и богатством с каким-то едва отрастившим клыки юнцом.

Как правило, в мире Сородичей всем заправляют старейшины, которые контролируют свои владения и сферы влияния на протяжении десятков, а то и сотен лет. Какую фракцию ни возьми, любое более или менее заметное место в её иерархии, скорее всего, будет принадлежать вампиру, которого

вряд ли получится назвать светочем дружелюбия и милосердия. Почти в любом городе высшие эшелоны власти вампирского сообщества представляют собой сложнейшую паутину хитроумных интриг, непримиримой ненависти и вражды, которая нередко заканчивается насилием, а то и чьей-нибудь Окончательной смертью.

Ну а если учесть, что искусство плести заговоры и манипулировать окружающими старейшины вампиров оттачивают на протяжении сотен лет, будет несложно понять, почему многие молодые вампиры небезосновательно чувствуют себя безвольными пешками в большой игре. Кто знает, в какой момент твои вроде бы самостоятельно принятые решения окажутся частью очередного хитроумного замысла какого-нибудь древнего бессердечного кровососа, блюдущего исключительно свои собственные загадочные интересы?

Как насчёт пылающей ненавистью юной забияки-бруха, публично униженной влиятельным анциллой из клана Тореадор? Может статься, что вся ситуация мастерски срежиссирована старейшиной-вентру, который, действуя через одного из своих многочисленных потомков, устроил так, чтобы амбициозный, но малоопытный сир юной дебютантки поспешил представить своё излишне вспыльчивое дитя обществу Сородичей. Дальше ему оставалось только наблюдать: пара неосторожных слов — и вот недальновидный тореадор уже нажил себе пару новых врагов. Подобные махинации — лишь пример игры, в которую Сородичи играют друг с другом на протяжении долгих лет, и зовётся эта кровавая игра Извечной Борьбой.

Извечная Борьба

Что заставляет вампиров враждовать? Что заставляет их выстраивать и блюсти сложные социальные структуры, позволяющие сохранять хотя бы видимость человечности? Что заставляет их вести тайные игры, балансирующие на грани кровопролитной войны?

Если говорить кратко, то ответ — Извечная Борьба.

Вампиры по самой природе своей — гордые и агрессивные хищники-одиночки. Когда вампир впервые встречает другого Сородича, он попросту не может игнорировать тот простой факт, что незнакомец по умолчанию является соперником в борьбе за ценные и весьма ограниченные ресурсы, ради обретения которых нужно немало потрудиться. Любой каинит, от могущественного Епископа Шабаша до бродяги-гангрела, выживающего благодаря умению не попадаться другим на глаза, инстинктивно понимает, что с появлением каждого нового вампира его собственная нежизнь становится всё труднее и опаснее.

Под покровом современных ночей, в условиях существования сложноорганизованных фракций, долгоиграющих клановых интриг и огромных городов, судьбы которых неразрывно связаны с судьбами живущих в них Сородичей, первобытное, почти животное желание безраздельно владеть всей доступной кровью переродилось в большую игру тайных заговоров и запутанных интриг. Один Сородич имеет, другой желает иметь, третий планирует украсть, а четвёртый ищет способ натравить всех троих друг на друга и извлечь из этого выгоду.

Есть некая ирония в том, что философию Извечной Борьбы и тем самым философию непростых взаимоотношений каинитов лучше всего описывают слова смертного мыслителя, итальянца Никколо Макиавелли: «У разумного правителя всегда найдётся благовидный предлог нарушить данное обещание» и «Удар, который хочешь нанести врагу, должен быть сокрушительным, дабы враг не смог ударить в ответ».

Учитывая правила, которыми Сородичи руководствуются в своём нескончаемом противостоянии, и вековые истории некоторых вампирских вендетт, нет ничего удивительного в том, что каиниты предпочитают вести эту игру не раскрывая карт. Извечная Борьба — это не скоротечные свары смертных тиранов. Извечная Борьба уходит корнями вглубь тысячелетий, и её события не раз меняли ход самой истории.

Преимущества современности

Несмотря на то, что старейшины, похоже, уже успели прибрать к рукам все лучшие владения, у молодых Сородичей есть одно серьёзное преимущество. Дело в том, что они и сами недавно были смертными, а потому сохранили больше связей с миром людей.

Естественно, сохраняя эти связи, молодые Сородичи, как и человеческая молодёжь, стремительно подхватывают новейшие тенденции и начинают активно применять современные технологии. Старейшины, в свою очередь, большую часть времени проводят в изоляции от современного мира, а потому с недоверием и, чего уж скрывать, страхом относятся к любым техническим новинкам. Именно поэтому главным козырем в руках неоната становится информация и средства её распространения.

Социальные сети, городские интернет-архивы, облачные хранилища открытых данных о сделках частных лиц, копии договоров с именами собственников здания часовни Тремер… Способность за пару минут выудить из мировой сети нужную информацию до сих пор поражает и сбивает с толку многих старейшин. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, если учесть, что для этих вампиров время остановилось в эпоху, когда книги выходили из-под пера монаха-переписчика или — в лучшем

случае — когда первые печатные станки только начинали менять лик западной цивилизации. Скорость, с которой информация распространяется в современном мире, ужасает даже самых сильных духом старейшин. Срочный сбор на кладбище, которое, как выяснилось, выбрал в качестве убежища окончательно спятивший старик-малкавианин? «Без проблем», — говорит самоуверенный молодой вампир со смартфоном в руке, и первая машина прибывает уже через десять минут. Говорят, что у вампиров теперь есть даже собственная социальная сеть.

Главное в этом деле — не совать нос туда, где можно потерять голову.

Социальная структура

Общество Сородичей разделено на множество всевозможных каст, фамилий и прочих организаций, и членство в одной из социальных групп, например, в возрастной, не отменяет, а, скорее, дополняет членство в другой группе, например в клане или фракции. Перемещение из одной группы в другую также имеет место: неонаты обычно более подвижны, чем закосневшие в своих привычках и обычаях старейшины, но количество и качество таких перемещений сильно зависит от ситуации в городе и множества других обстоятельств. Обратите внимание, что в этом разделе описаны сами страты, а не функции, которые выполняют входящие в них Сородичи. Различные организации вампирского сообщества и их структура описаны отдельно (см. стр. 20).

Возраст

Один из способов структуризации вампирского общества — это комбинация возраста и поколения (показателя того, насколько далеко конкретный Сородич отстоит от Каина, Первого вампира). Молодые, едва пережившие Становление каниты, прежде чем рассчитывать хоть на сколько-нибудь достойное положение в обществе, должны показать себя перед более старыми и могущественными вампирами. Социальные лифты в мире вампиров работают со скрипом, и неонатам приходится карабкаться вверх годами, ступая по спинам и головам поверженных врагов.

Птенец. Птенец — это вампир, который только недавно получил Становление и пока не был формально представлен вампирскому сообществу. Фактически птенец не считается полноправным вампиром, и сир несёт личную ответственность за все действия своего дитя, пока новорождённый вампир не освоится с культурой Сородичей и не сможет отвечать за себя сам. Некоторые кланы (например, Тремер) пестуют своих птенцов годами и десятилетиями, в то время как другие (например, Бруха и Гангрелы) нередко бросают птенцов на произвол судьбы сразу после того, как те осознают, что стали вампирами. Вампиры Шабаша нередко устраивают из Становления массовое и довольно жестокое действо, а переживших его птенцов называют землеройками. Отношения между землеройками и их сирами выстроены весьма прагматично: птенец, который совершает деяние, достойное уважения в глазах старших, немедленно становится полноправным вампиром.

Неона́т[1]. Неонат — это молодой вампир, ещё относительно недавно бывший простым смертным. Главное отличие неоната от птенца — это самостоятельность. Неонат в отличие от птенца считается полноправным, взрослым членом вампирского сообщества. Граница между неонатом и птенцом весьма субъективна, но обычно Сородич становится неонатом, когда другие каиниты начинают относиться к нему как к самостоятельной личности, а не как к «бесплатному приложению» к сиру.

Анци́лла[2]. Сородичи, возраст которых насчитывает несколько десятков или сотен лет, называются анциллами. Они связаны многочисленными взаимными обязательствами с другими Сородичами, знают, по каким законам функционирует вампирское сообщество, и, вероятно, уже успели хоть чего-то добиться. Анцилла — это промежуточная ступень между неонатом и старейшиной, и вампир-анцилла обычно пользуется уважением среди Сородичей. Тут стоит отметить, что спектр решений и поступков, которые считаются достойными уважения, меняется от фракции к фракции, причём в очень широких пределах. Так, например, почтенного анциллу из Камарильи любой вампир Шабаша сочтёт изнеженным трусом, в то время как по меркам Камарильи анцилла из Шабаша тянет не более чем на буйнопомешанного убийцу.

Старейшина. Границы этого ранга весьма размыты, но обычно старейшиной считается вампир, проживший от двухсот до тысячи лет. Сородичи, достигшие этого возраста, обычно достаточно богаты и влиятельны для того, чтобы принимать полноценное участие в интригах и сражениях Извечной Борьбы. Как правило, старейшины Европы старше своих заокеанских «коллег». Кроме того, именно старейшины являются самыми старыми Сородичами, активно принимающими участие в жизни вампирского сообщества.

1. Прим. пер.: (лат.) neonate — младенец.

2. Прим. пер.: (лат.) ancilla — слуга, прислужник. Иногда произносится как «анки́лла».

Мафусаил[1]. Когда вампир доживает до почтенного возраста в одну-две тысячи лет, его тело и разум постигают глубокие и необратимые изменения. Споры о природе и причинах этих изменений не окончены до сих пор, но неизменным спутником любого мафусаила является неуклонно крепнущая паранойя, которая усугубляется тем фактом, что легкомысленные и склонные к риску каиниты вообще не доживают до столь преклонных лет.

Основной стратегией самосохранения мафусаилы считают самоизоляцию. Извечная Борьба и неизбывная угроза со стороны молодых вампиров, жаждущих завладеть силой и кровью своих старейшин, со временем приедается и начинает изрядно утомлять. К тому же рано или поздно одному из этих амбициозных пащенков может улыбнуться удача. Оценив и взвесив все риски, мафусаилы обычно устраивают себе тайное убежище и погружаются в торпор (см. стр. 303). При этом некоторые мафусаилы достаточно могущественны, чтобы и в таком состоянии продолжать незримо участвовать в Извечной Борьбе и влиять на сообщество каинитов, дёргая за ниточки своих послушных марионеток, являясь своим последователям во снах или оставляя после себя организации, которые продолжают исправно выполнять свои функции, не требуя вмешательства своего создателя. Пока существуют столь ужасающе могучие существа, как мафусаилы, ни один участник Извечной Борьбы не может быть до конца уверен, что действует по собственной воле и исключительно в собственных интересах.

Предтеча. Принято считать, что предтечи, или допотопные старцы, — это вампиры Третьего поколения (см. стр. 30), потомки потомков самого Каина и, как говорят, последние «владыки жизни и смерти». Если предтечи действительно существуют, то последние несколько тысяч лет они, вне всяких сомнений, пребывают в глубочайшем торпоре. Если эти библейские чудовища до сих пор живы, вряд ли в них сохранилось хоть что-то человеческое (за исключением, быть может, внешнего облика). Предтечи были вампирами настолько долго, что мотивы и желания, которые ими движут, давно перестали иметь что-то общее с человеческими. По сравнению с предтечами даже тысячелетние старейшины думают и ведут себя почти как люди. Некоторые верования Сородичей учат, что рано или поздно настанет Геенна, Судная Ночь, когда предтечи восстанут из тысячелетнего сна и поглотят своих заблудших потомков. Некоторые радикалы (хотя, возможно, точнее будет назвать их самоубийцами) считают подобные пророчества весомым доводом в пользу того, чтобы как можно скорее отыскать и уничтожить чудовищ, пока они спят (если, конечно, их вообще можно отыскать и уничтожить).

Кланы и фракции

Клан каинита — это его родословная, вампирская «семья», в ряды которой он вливается, получая Становление. Кланы ведут своё происхождение от предтеч-родоначальников. В настоящий момент Сородичи признают существование тринадцати кланов. При этом многие существовавшие ранее кланы так и не дожили до наших дней, а где-то и по сей день могут существовать и тайные, и попросту никому не известные кланы. Некоторые кланы очень организованны, другие, напротив, раздроблены и децентрализованы. Три вещи, которые характеризуют любой клан, — это родословная, берущая начало от одного из предтеч-прародителей, набор сверхъестественных способностей, именуемых Дисциплинами, и присущий всем вампирам клана уникальный изъян.

Вампиры, которые не принадлежат ни к одному из кланов, называются каитифами. Каитифы — это Сородичи, которые получили Становление, но при этом не унаследовали клановых черт своего сира (многие каитифы вообще не знают, кто их сир). В вампирском сообществе каитифы считаются париями; обычно причиной тому служит не только отсутствие родословной, но и полное невежество в вопросах общественных традиций и социальных взаимоотношений Сородичей.

С другой стороны, фракция — это чисто социальная структура, состоящая из представителей множества кланов, заключивших некий союз или хотя бы пакт о ненападении. Как правило, кланы, входящие в ту или иную фракцию, играют значительную роль в её внутренней политике, но из этого правила есть и исключения. Конечно, существуют независимые кланы, которые не входят ни в одну из фракций, а каитифов можно обнаружить в рядах любой фракции.

Именно сочетание точек зрения, характерных для клана и фракции, к которым принадлежит Сородич, во многом и определяет его систему взглядов: призма, сквозь которую смотрит на свой город представитель Камарильи из клана Вентру, радикально отличается от философии, которую проповедует боец Шабаша из клана Цимисхов.

Кланы

Клан клану рознь. Есть среди них и сплочённые, структурированные, почти семейные организации с ясными целями и централизованной иерархией, и разобщённые бессистемные сообщества, объединённые разве что общим изъяном и склонностью к изучению одних и тех же Дисциплин. Отношение

1. Прим. пер.: (ивр.) «Метуше́лах» — отгоняющий смерть. От имени библейского патриарха, ставшего нарицательным для обозначения долгожителя.

вампиров к своему клану также может быть очень разным: кто-то гордится своим происхождением, кто-то вообще не воспринимает его всерьёз. Однако в целом принадлежность к тому или иному клану нередко определяет общественное положение его членов и их взаимодействие с другими Сородичами.

Ассамиты — бесшумные наёмные убийцы, которые используют чужую кровь в таинственных ритуалах, призванных приблизить их к прародителю клана.

Бруха когда-то были просвещёнными правителями древней цивилизации, но сегодня они бунтари и преступники, подверженные приступам кровожадного безумия.

Вентру — хранители благородных традиций вампирского сообщества, которые никогда не упускают шанса загрести немного жара чужими руками.

Гангрелы — звероподобные дикари, во многом похожие на животных, с которыми их объединяет мистическое сродство.

Джованни — замкнутый семейный клан банкиров и некромантов, зародившийся в Италии на заре эпохи Возрождения.

Ласомбра — гордые аристократы, повелители теней и владыки тьмы, которую они, по слухам, почитают и боготворят.

Малкавиане — клан, над членами которого довлеет проклятие неизлечимого безумия.

Носферату в процессе Становления претерпевают трансформацию, которая обезображивает их, так что члены этого клана предпочитают скрываться во тьме подземелий и торговать чужими секретами.

Последователи Сета — служители древнего бога Подземного мира, искатели затерянных тайн и хранители артефактов древности.

Равнос — кочевники и обманщики, рабы собственных пороков, способные заставить чужой разум видеть то, чего не существует.

Тореадор — клан, члены которого одержимы стремлением к чувственным и интеллектуальным наслаждениям, физическому совершенству и восхищению восторженной толпы.

Тремер — основателями этого клана были смертные, которые стали вампирами при помощи могучего чародейства и коварного предательства и сохранили секреты своего таинственного искусства.

Цимисхи — ужасные владыки Старого Света, давно позабывшие всё человеческое и посвятившие себя искусству преображения живой плоти.

Каитифы — это вампиры, которые не принадлежат ни к одному из кланов; потомки, не унаследовавшие черт своего сира; сироты в мире могущественных вампирских семей.

Фракции

Обычно Сородич присоединяется к фракции, парадигма которой соответствует его системе политических и философских воззрений. Впрочем, немалое влияние на его решение могут оказать и внешние факторы. Так, например, если каинит живёт в городе, который контролирует Шабаш, он, скорее всего, и сам станет членом этой фракции, хочет он того или нет, ну а вампиру, живущему в городе Камарильи, понадобится веская причина для того, чтобы не подчиниться слову Принца.

У каждой фракции есть своя идеология и цели, к достижению которых и стремятся её члены, но местные ответвления широко распространённых фракций, объединяющих столь эгоистичных существ, как вампиры, могут отличаться друг от друга, причём порой довольно значительно. Конечно, есть города, которые могут служить настоящими светочами идеологии заправляющих ими фракций, но немало и таких, в которых власть каких бы то ни было фракций неустойчива или чисто номинальна. Более подробно о Камарилье, Шабаше, анархах и независимых кланах рассказано во второй главе (см. стр. 39). О Традициях рассказано на стр. 23.

Камарилья чтит Традиции превыше всего. Высшее место в иерархии этой фракции занимают Принцы, обладающие непререкаемым авторитетом во всём, что касается толкования и исполнения диктуемых Традициями законов. Первейшей своей обязанностью Камарилья считает соблюдение Традиции Маскарада, но чем больше в городе Сородичей, тем чаще между ними происходят конфликты, которые требуется рассматривать с точки зрения других Традиций. Камарилья считает себя организацией благородных вампиров; именно концепция «равного среди равных» лежит в основе термина «Сородич», изначально зародившегося как принятое среди членов Камарильи обращение друг к другу. Конечно, в нынешней Камарилье ни о каком равенстве не может быть и речи, а за изящным фасадом Башни Слоновой Кости плетутся коварные интриги и кипят жестокие междоусобные конфликты.

Шабаш — фаталисты, которые верят, что ночь Геенны уже близка, что предтечи вот-вот восстанут из своих могил и поглотят своих нерадивых потомков. Членам Шабаша плевать на Традиции, и они соблюдают их, только если это требуется для выживания. Города Шабаша — это зоны боевых действий, жителям которых регулярно приходится сталкиваться с чертовщиной и сверхъестественными странностями Мира Тьмы. В своих владениях вампиры Шабаша соблюдают Маскарад (или, как они его называют, «Молчание Крови») чисто номинально, и это отношение вкупе с присущим фракции безрассудством и пламенным фанатизмом не лучшим образом сказывается на взаимоотношениях этой фракции с Камарильей. Сторонники Шабаша считают, что вампиры вообще должны не скрываться от смертных, а править ими по праву силы. Шабаш — Меч Каина — можно коротко описать как нечто среднее между апокалиптической религиозной сектой и культом смерти, так что стоит ли удивляться, что члены этой фракции не отличаются ни утончённостью методов, ни терпимостью к чужим убеждениям?

Движение анархов — крайне разобщённая и децентрализованная фракция, самоуправляемые ячейки которой спорадически зарождаются там, где возникают подходящие для них условия. Камарилья вообще не считает анархов отдельной фракцией и по умолчанию относит их к своей юрисдикции. Определяющий тезис идеологии анархов состоит в том, что правление старейшин является устаревшей концепцией. Анархи полагают, что Сородичами должны управлять не самые старые, а самые компетентные и достойные каиниты, руководствуясь принципами уважения к правам и свободам каждого вампира. Фактически Движение анархов выступает за истинное равенство и справедливое перераспределение власти, сконцентрированной в руках старых элит. Конечно, подобные принципы на первый взгляд звучат разумно и очень заманчиво, но главная проблема состоит в том, что общество вампиров функционирует не совсем так, как того желают анархи, а те, кто уже находится у власти, считают их идеи в лучшем случае смехотворными, а в худшем — едва ли не еретическими. Сами анархи называют себя революционерами, готовыми пойти на всё ради того, чтобы свергнуть прогнившую систему власти старейшин, однако, несмотря на громкие лозунги, в городах анархов отчего-то до сих пор нет ни одной идиллической вампирской утопии — только крохотные царства жестоких самодержцев, ревниво оберегающих неприкосновенность подвластных им земель.

Инко́нну[1] — это загадочная фракция старейшин, о которой практически ничего не известно. Фактически это даже не фракция, а, скорее, объединение Сородичей, стремящихся искупить Проклятие и обрести трансцендентность, достигнув состояния, которое они называют Голкондой. Даже в самом крупном вампирском владении редко проживает больше одного-двух инконну, а философия фракции не подразумевает стремления к обретению собственных владений. Конечно, некоторые территории можно считать владением Инконну в силу

1. Прим. пер.: (фр.) inconnú — неизвестный. Иногда произносится как «Инко́нню» или «Инконню́».

того, что там нет никого, кто мог бы составить им конкуренцию, но обычно Наблюдатель-инконну обитает на территории другой фракции, не вмешиваясь в местные политические игры и спокойно следуя по пути к спасению. Никто не знает, в чём состоит цель этой фракции (вообще-то говоря, никто не знает, есть ли у Инконну хоть какая-то цель), но слухов и догадок вокруг этих таинственных Сородичей витает предостаточно. Одни считают их курьёзной сектой искателей божественности, другие — осколками тайного древнеримского культа, послужившего прообразом для всех современных фракций.

Тал Махи Ра — это странная секретная фракция, которая практически не контактирует с другими организациями Сородичей. Название этой фракции переводится как «Истинная Чёрная Рука», но это едва ли не единственное, что о ней доподлинно известно (некоторые Сородичи вообще считают Тал Махи Ра выдумкой). Цитадель этой фракции находится в Подземном Мире, царстве мёртвых и давно забытых. Цель этой фракции — защитить мир живых, изменив его по образу и подобию Первого Города, описанного в *«Книге земли Нод»*. У Тал Махи Ра нет хоть сколько-нибудь обширных владений в материальном мире — ей принадлежит лишь несколько изолированных поместий и таинственных «мест силы», где представители фракции занимаются призывом призраков и подготовкой агентов.

Независимые кланы обычно действуют как отдельные небольшие фракции с собственными целями и интересами, но из этого правила существует множество исключений.

Автархи

Далеко не все Сородичи состоят во фракциях и кланах или подчиняются Принцам, Архиепископам и прочим владетельным каинитам. Эти вампиры называются автархами и ведут образ жизни отшельников или изгоев. У каждого Сородича, ставшего автархом, на то были собственные причины; свои причины имеются и у каждой фракции, признающей право автарха на самостоятельность. Многие автархи попросту незаметны; примером тому может служить, например, носферату, ютящийся в глубине своих подземных тоннелей, или окончательно съехавший с катушек малкавианин, осевший в пустошах где-то за городом. Впрочем, некоторые автархи попросту слишком могущественны и воинственны, чтобы с ними связываться, — их имена, напротив, хорошо известны, а любое покушение на их самостоятельность может закончиться настоящей бойней. Иными словами, если Сородич достаточно силён, чтобы надрать задницы стае Храмовников или взводу Архонтов, из него выйдет неплохой автарх.

Традиции

Вампиры соблюдают ряд древних обычаев, которые называются Традициями. Одна часть этих традиций неразрывно связана с самой природой каинитов, другая является своего рода общественным договором, приверженность которому Сородичам волей-неволей приходится подтверждать еженощно. Стоит отметить, что эти обычаи соблюдают далеко не все вампиры (представители Шабаша, например, любят громко порассуждать на тему ущербности Традиций и тех, кто использует их как благовидное прикрытие для собственной трусости), но большинство придерживается их хотя бы символически. Самая основная из всех Традиций — это Маскарад, и даже Шабашу и анархам, несмотря на громкие слова, приходится его соблюдать, поскольку даже они понимают, что Сородичам не победить в открытом противостоянии со смертными, узнавшими о существовании вампиров.

Толкование и насаждение диктуемых Традициями законов — долг и привилегия Принца Сородичей. Конечно, титул каинита и даже сами Традиции могут звучать иначе (особенно если речь идёт не о владениях Камарильи), но основной принцип везде остаётся неизменным: правила устанавливает местный правитель, и горе тому, кто решит, что не обязан их соблюдать.

Первая Традиция: Маскарад

Соблюдение первой и самой важной традиции гарантирует, что смертные никогда не узнают о существовании потомков Каина и, охваченные страхом и ненавистью, не объединятся в стремлении их уничтожить. Многим Принцам и другим владетельным Сородичам приходится тратить немалую часть своего влияния и ресурсов на ликвидацию последствий нарушения Маскарада. Нарушения эти не всегда случаются намеренно: просто многие вампиры не осознают, насколько губительными для всех каинитов последствиями может быть чревата их неосмотрительность. Члены Камарильи предпочитают действовать тайно и соблюдают Маскарад добровольно, из чисто прагматических соображений. Вампиры Шабаша, напротив, соблюдают Маскарад вынужденно — они верят, что рано или поздно наступит ночь, когда в прятках больше не будет необходимости, и смертное стадо наконец падёт на колени перед своими бессмертными повелителями.

Вторая Традиция: Домен

Из всех Традиций Принцы Сородичей шире всего интерпретируют именно вторую. Некоторые Принцы, например, считают, что эта традиция касается только могущественных Сородичей вроде них самих, а так как доменом Принца является весь город, всякий каинит, проживающий на его территории,

Первая Традиция: Маскарад

Да будет род твой сокрыт от всякого, кто не Сородич тебе.
Поправший завет сей да будет отринут от Крови своей.

Вторая Традиция: Домен

Да пребудет домен твой в полной власти твоей.
Всякий, кто войдёт во владения твои, да признает тебя владыкой их и да поступит по слову твоему.

Третья Традиция: Потомство

Да получит Становление дитя твоё лишь по слову Старейшины твоего.
Поправший завет сей да будет умерщвлён вместе с потомством своим.

Четвёртая Традиция: Ответственность

Да будет дитя твоё воспитанником твоим.
Да будет сир владыкою дитя своего и да примет он на себя грехи его, покуда дитя не познает места своего.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Чти домен Сородича своего.
Да предстанет пред ликом правителя всякий, кто явится в город его.
Без слова его не быть тебе гостем его.

Шестая Традиция: Умерщвление

Да не погибнет от руки твоей Сородич твой.
Да пребудет жизнь и смерть его в руках Старейшин твоих.
Да начнётся Кровавая Охота по слову их.

обязан подчиняться Принцу и, возможно, даже платить ему дань. Некоторые Принцы придерживаются куда более либеральных взглядов и признают право суверенитета каждого более или менее влиятельного Сородича в границах принадлежащей ему территории. Конечно, большая часть Принцев занимает промежуточное положение между этими двумя крайностями, оставляя за каждым Сородичем право на владение собственным доменом, но при этом сильно ограничивая их автономию.

Третья Традиция: Потомство

Многие (если не все) Принцы требуют, чтобы будущие сиры получали у них разрешение, прежде чем даровать Становление новому дитя. При этом в некоторых городах под «Старейшиной твоим» вампиры понимают вовсе не Принца, а, скажем, главу клана, а то и вовсе собственного сира. Стоит отметить, что огромное количество вампиров в таких городах нередко ставит под угрозу соблюдение Маскарада.

Четвёртая Традиция: Ответственность

Эта Традиция — своего рода палка о двух концах. С одной стороны, она гласит, что дитя принадлежит своему сиру, пока тот не сочтёт, что птенец готов самостоятельно участвовать в жизни вампирского сообщества. С другой стороны, пока птенец не стал неонатом, сир несёт полную ответственность за действия своего дитя. Сородичи также склонны делать из этой традиции диаметрально противоположные выводы. Одни воспринимают её как указание на то, что птенец должен доказать своё право на самостоятельность, пережив долгий и изматывающий процесс обучения и воспитания, другие же, напротив, сводят всё к напутствию в духе: «Нахрен всё! Ты теперь вампир — веселись, но не наглей. Если обломаешь нам кайф, я лично вырву тебе сердце. Удачи».

Пятая Традиция: Гостеприимство

Принц имеет право решать, кто может остаться в его владениях, а кто должен покинуть их под страхом сурового наказания. Эта же традиция велит путешествующим или меняющим место жительства вампирам сообщать о своём приезде местному владетельному Сородичу. Строгость и обязательность исполнения этой Традиции сильно зависит от самих Принцев, среди которых есть и властные диктаторы, желающие знать обо всех Сородичах, прибывающих в их город или покидающих его, и либералы, которые спокойно относятся к приезжим и проезжающим мимо гостям, пока те соблюдают приличия и не создают проблем.

Шестая Традиция: Умерщвление

Кровавая Охота (или Лекс Талионис) — это процесс объявления вампира вне закона. Когда Принц или другой старейшина — в зависимости от того, как в том или ином городе интерпретируют шестую Традицию, — объявляет Кровавую Охоту на какого-нибудь Сородича, он фактически выносит ему смертный приговор. Эта высшая мера наказания в вампирском сообществе полагается только за самые серьёзные преступления — даже если итогом Кровавой Охоты станет Амарант (см. стр. 29), диаблерист не понесёт за него никакого наказания.

Царства мёртвых

Структура общества Сородичей и даже сама обстановка в городе сильно зависит от того, какая фракция им владеет (и владеет ли вообще). Владения Камарильи вроде Чикаго, Лондона или Парижа сильно отличаются и от таких цитаделей Шабаша, как Мехико, Детройт и Монреаль, и от городов анархов типа Лос-Анджелеса, Сан-Диего и Сан-Франциско.

Для самих Сородичей многое могут сказать уже титулы, которые носят самые высокопоставленные и влиятельные вампиры города. Например, узнав, что в Детройте есть Архиепископ, можно быть практически уверенным, что город принадлежит Шабашу, а выяснив, что властителем Лондона является Принц Митра, вампир сразу поймёт, что город находится под властью Камарильи.

Ниже описаны титулы представителей различных фракций и функции, которые выполняют носители этих титулов. Стоит помнить, что далеко не в каждом вампирском домене пирамида власти выглядит именно так, как описано далее. В одних городах один и тот же титул может носить несколько Сородичей, в других особенно влиятельный каинит в знак почёта может носить сразу несколько титулов, а в третьих отсутствие компетентных вампиров вынуждает немногочисленных правителей города занимать сразу несколько должностей.

Принц (Камарилья)

Этот титул носит самый влиятельный каинит принадлежащего Камарилье города, фактически его полноправный владыка. Принц[1] Камарильи — это вампир, принадлежащий к числу наиболее влиятельных западных Сородичей. Некоторые Принцы правят как тираны и абсолютные монархи Проклятых, некоторые — как послушные ставленники закулисных политических сил, но Принц — один

1. Прим. пер.: в разных странах и регионах этот титул может звучать по-разному — Лорд, Князь, Господарь, Воевода и т.д. Чтобы избежать путаницы, здесь и далее мы будем придерживаться варианта «Принц».

из немногих титулов, более или менее охотно признаваемых и уважаемых всеми без исключения вампирами, даже теми, кто не состоит в Камарилье.

У Принца множество всевозможных привилегий и обязанностей, но самая важная из них — толкование и обеспечение исполнения диктуемых Традициями законов (в первую очередь — Маскарада). Помимо этого Принц, как правило, имеет право освящать Элизиум, объявлять Кровавую Охоту, разрешать споры между Сородичами, проживающими на территории его владений, облагать их данью крови, а также назначать, игнорировать и даже смещать Примогенов (см. стр. 27).

Теоретически титул Принца может получить любой вампир, но на практике широта его полномочий — Праксис — будет сильно зависеть от авторитета новоявленного правителя в глазах местных Сородичей. Слабый или молодой Принц может быть чисто номинальной фигурой (а то и попросту посмешищем), в то время как одного упоминания имени Принца Митры или Принца Лодина достаточно, чтобы Сородич из Лондона или Чикаго невольно почувствовал на себе ледяное дыхание страха.

Подводя итог, можно сказать, что роль Принца сложна и многогранна, но в целом этот титул носит самый могущественный вампир города или другого крупного домена.

Архиепископ (Шабаш)

Титул Архиепископа Шабаша — это максимально близкий аналог титула Принца Камарильи. Впрочем, функции, которые он выполняет, касаются не столько толкования и исполнения Традиций, сколько ведения священной войны против предтеч (и не только). Можно сказать, что Архиепископ — это нечто среднее между духовным лидером и военачальником, проповедником культа Меча Каина и солдатом в войне за вампирское превосходство. Приближение победы в этой войне является наиболее сложной и ответственной задачей, стоящей перед любым Архиепископом. Достойный этого титула Сородич знает, что для достижения цели недостаточно превратить жизнь смертных в ад на земле и устроить вампирский переворот в отдельно взятом городе. Влияние идей Маскарада в сообществе каинитов слишком велико, а смертных слишком много, чтобы можно было надеяться победить столь прямолинейными методами. Слишком многие сторонники Шабаша (особенно молодые вампиры) отказываются видеть долгосрочную перспективу и быстро теряют веру в своих более терпеливых и дальновидных предводителей. Мудрейшие из Архиепископов понимают, что победы в Извечной Борьбе не достичь без победы над невежеством своих сторонников.

Барон (Движение анархов)

Основная часть философии анархов зиждется на отрицании тирании Принцев, но, несмотря на название своей фракции, анархи понимают, что большому домену без лидера не обойтись. Эти лидеры называются Баронами. Барон по сути своей отличается от Принца лишь именем и репутацией. Многие Бароны прикладывают значительные усилия, чтобы уйти от присущего Принцам авторитарного стиля правления, но власть способна развратить даже самого пламенного борца за свободу. Барон обречён ходить по тонкой грани между мудрым предводителем и безжалостным тираном, а стремление следовать оторванной от реальности революционной риторике даже перед лицом насущных проблем обрекло на гибель многих Баронов, так и не сумевших перерасти свой восторженный идеализм.

Прочие титулы

Камарилья

Гарпия. Гарпии — это лидеры общественного мнения и законодатели мод. Именно к мнениям Гарпий в первую очередь прислушиваются Сородичи, когда речь идёт о вкусах, стиле, философии и политике. Слово Гарпии может как упрочить статус-кво, так и привести к серьёзным переменам. Гарпий редко назначают сверху (да и сами Сородичи вряд ли будут воспринимать этих ставленников всерьёз) — как ни парадоксально, Гарпией рано или поздно становится тот, кто ведёт себя как Гарпия. Эти Сородичи играют заметную роль в городской политике, и лишь самые недальновидные Принцы не принимают их в расчёт.

Хранитель Элизиума. Этот титул обязует своего носителя исполнять ряд чисто утилитарных, хотя и весьма почётных функций. Хранитель Элизиума является его попечителем и блюстителем его обычаев. Хранителя обычно назначает сам Принц.

Палач. Многие старейшины называют современные ночи Веком Слабой Крови, и задача Палача — истребление вампиров Четырнадцатого и Пятнадцатого поколений. Палачи обычно действуют в городах, где перепуганные старейшины решают бороться с симптомами Последних Ночей, пытаясь хоть как-то отсрочить наступление Геенны.

Шериф. Шериф — это первый помощник Принца, его правая рука. Основная задача Шерифа — обеспечить исполнение приказов Принца. Среди Шерифов встречаются как исполнительные служаки, так и жестокие кровожадные ублюдки, злоупотребляющие своей властью и тиранящие тех, кто не в силах им противостоять.

Пёс. Шериф нередко набирает себе помощников, которые называются Псами. Иногда Псов назначает сам Принц, чтобы с их помощью контролировать амбиции своего Шерифа.

Примоген. Примоген — это очень многогранный титул. Иногда Примогенами называют самых старых и влиятельных членов клана. Иногда — ближайших советников Принца. Где-то Примогенов назначают сами Принцы (клан, в котором состоит несколько соперничающих друг с другом Примогенов, гораздо легче контролировать), где-то Примогенов из числа своих старейшин выбирает сам клан. Титул Примогена, пожалуй, можно считать самым сложным для понимания титулом Камарильи с точки зрения молодых Сородичей.

Юстициар. Юстициары — это судьи, которых назначает Внутренний Круг. Юстициары — это глаза, руки и, если нужно, кулаки на страже интересов Камарильи. Именно Юстициары решают, какое наказание полагается тому, кто открыто нарушает Традиции. Юстициар занимает свой пост на протяжении тринадцати лет, и оспорить его решение вправе только другой Юстициар.

Архонт. Каждому Юстициару положен штат слуг и помощников — Архонтов. Архонтов выбирает сам Юстициар, и действуют они исключительно от его имени и по его приказу. Архонтами обычно становятся достойнейшие из анцилл, а иногда и молодые старейшины, пока не успевшие добраться до вершин общественной иерархии Сородичей. Иногда Архонтам приходится действовать самостоятельно, поэтому от них прежде всего требуются здравомыслие, интеллект и полезные навыки, а не влияние и общественное положение. Архонт занимает свой пост до тех пор, пока его услуги требуются Юстициару, но по окончании срока полномочий Юстициара его Архонты уходят вместе с ним.

Аластор. Если Архонтов и Юстициаров можно назвать представителями правоохранительных органов Камарильи, то Аласторы — это её тайная полиция. Незримо присутствуя во всех стратах вампирского общества, Аласторы служат послушными орудиями Внутреннего Круга. Главная задача Аласторов — это охота на самых опасных (по мнению Камарильи) преступников — фигурантов так называемого Красного Списка. Конечно, двойная жизнь Аласторов нелегка, но и у неё есть свои преимущества, и, пожалуй, главное среди них — это покровительство со стороны высших иерархов Камарильи.

Внутренний Круг. Высший орган власти Камарильи — это Внутренний Круг, представители которого собираются раз в 13 лет, чтобы обсудить дела и планы по дальнейшему развитию вампирского сообщества (в той мере, в какой вообще можно направлять и развивать сообщество, состоящее

из своевольных и бессмертных хищников). Во Внутренний Круг входят старейшие и самые влиятельные представители от каждого из великих кланов Камарильи, поскольку обычно именно они видят самую полную картину событий и, главное, имеют право говорить от имени своих сородичей.

Шабаш

Вожак. Вожак — это предводитель отдельной стаи вампиров Шабаша. Его полномочия и функции в структуре фракции можно сравнить с властью лидера уличной банды или вождя небольшого племени. Титул вожака — это, как правило, не более чем символ, знак признания заслуг со стороны остальных членов стаи. Конечно, вожак обладает определённой властью, но если он начнёт ею злоупотреблять, то быстро лишится своего титула (а то и вовсе встретит следующий рассвет под открытым небом и с деревянным колом в сердце).

Духовник. Духовник стаи, как можно догадаться из названия, отвечает за духовное благополучие своих соратников. Духовник — первый помощник и правая рука вожака. Именно он отвечает за отправление всех обрядов, а при необходимости имеет право создавать новые, лучше отвечающие нуждам стаи. Свой духовник есть в каждой стае. Если стая особенно велика, духовников в ней может быть и два. Если вожак стаи погибает, именно духовник становится её временным вожаком до тех пор, пока Епископ, Архиепископ или члены стаи (если стая действует автономно) не выберут нового вожака.

Храмовник. Храмовники или Паладины — это элитная гвардия и личные телохранители на службе высокопоставленных лидеров Шабаша (начиная от Епископов и выше), грозные воины, способные с блеском справляться с широчайшим спектром боевых задач. У большинства Архиепископов в свите состоит небольшая стая избранных Храмовников, специализирующихся на точном и аккуратном применении насильственных методов для решения самых деликатных проблем.

Епископ. В иерархии Шабаша Епископы стоят сразу после Архиепископов, но если Архиепископы правят доменом в целом, то Епископы специализируются на руководстве отдельными аспектами его деятельности: становлением новых членов, духовным воспитанием, искоренением инфернализма, ведением боевых действий и т. п. Кроме того, в некоторых городах Шабаша нет своих Архиепископов — в этом случае доменом правит совет Епископов.

Приск. Титул Приска в иерархии Шабаша — это ближайший аналог титула Примогена в иерархии Камарильи, но, в отличие от Примогенов, Присков не назначают, Присками становятся за заслуги, хотя стоит отметить, что никаких чётких критериев этой «заслуженности» не существует. Приски выполняют функции советников при высокопоставленных членах Шабаша. Они не имеют никакой формальной власти, но при этом обладают заметным влиянием на политику фракции.

Кардинал. Кардиналы контролируют политику Шабаша и координируют действия фракции в Извечной Борьбе в масштабах нескольких городов, а иногда даже целых стран. Первейшая задача любого Кардинала — установление власти Шабаша на всей вверенной ему территории. Если рядовому представителю Шабаша и выпадает возможность лично увидеть своего Кардинала, то происходит это не чаще раза в год, поскольку долг вынуждает его проводить большую часть времени в разъездах и переговорах с Епископами, Архиепископами, Присками и самим Регентом.

Регент. Регент — это верховный правитель всего Шабаша. Его штаб-квартира находится в главной цитадели фракции, в городе Мехико. Именно Регенту в конечном итоге подчиняются все Архиепископы и советы Епископов Шабаша.

Мифология Проклятых

Никто не знает, что именно является причиной вампиризма. Несмотря на то, что большинство западных Сородичей всё-таки умудрилось прийти к согласию относительно своего происхождения, идея, которая лежит в основе этого мифа, принципиально не проверяема, а количество разногласий в трактовках даже общепринятых догм настолько велико, что при желании яростный спор на этой почве можно устроить буквально на ровном месте.

Первый вампир, первый убийца

И сказал ему Господь: за то всякому, кто убьёт Каина, отмстится всемеро. И сделал Господь Каину знамение, чтобы никто, встретившись с ним, не убил его.

Книга Бытия, глава 4, стих 15

В отношении того, что произошло дальше, существует огромное количество противоречивых мнений, но на этом ключевом моменте сходится большинство Сородичей из числа теологов, эсхатологов, священников и мыслителей.

Каин, Первый вампир, отправился странствовать в землю Нод, где передал лежащее на нём проклятье Второму поколению вампиров. Имена этих Сородичей точно неизвестны, но наиболее распространённый вариант легенды гласит, что их звали Енох, Ирад и Цилла, и что именно они дали Становление Третьему поколению — поколению предтеч, от Кро-

ви которых пошли все вампирские кланы. Летопись жизни, проклятия и странствий Каина записана в *«Книге земли Нод»* — произведении, которое можно считать ближайшим существующим аналогом вампирской Библии. Стоит отметить, что даже сама эта книга является в большей степени вымыслом, нежели фактом: за тысячелетия со времён предполагаемой смерти Авеля свет увидело бесчисленное множество редакций «*Книги земли Нод*», причём степень соответствия предполагаемому первоисточнику у каждого из этих изданий варьировалась в очень широких пределах. Наиболее ранний (и фрагментарный) вариант *«Книги»* записан ещё на глиняных табличках, а наиболее известный составлен Аристотелем де Лораном и популяризован среди Сородичей его многочисленными сторонниками и последователями. Стоит отметить, что даже компиляция де Лорана достаточно противоречива, поскольку содержит апокрифы и выдержки из самых разных источников, местами опровергает сама себя и, конечно, никак не может претендовать на звание истинной летописи событий. И всё же духовная ценность *«Книги»* весома: она продолжает служить светочем для множества Сородичей, от пламенных духовников Шабаша до вдохновенных теологов Камарильи и благочестивых идеологов Движения анархов.

Сородичи продолжают искать и самого Каина, хотя никаких достоверных упоминаний о Первом вампире после описанных в *«Книге земли Нод»* библейских событий не существует. Тем не менее сказания и легенды о встречах с Каином всегда пользовались особой популярностью: вера нередко служит Сородичам опорой в самые отчаянные и трудные времена. Кроме того, и сама *«Книга земли Нод»* далека от завершения — каиниты время от времени продолжают находить новые, ранее неизвестные фрагменты своего священного писания.

Если же говорить в целом, то каждый раз, когда начинаются споры о Каине и *«Книге земли Нод»*, любой город стремительно превращается в пороховую бочку. Члены Камарильи в большинстве своём относятся к мифу о Каине как к аллегории, иносказанию, возможно, имеющему под собой какие-то реальные факты, но тем не менее всего лишь иносказанию. Сторонники Шабаша, с другой стороны, воспринимают это предание буквально и очень серьёзно, а их слепая вера в пророчества Судного дня (многие из которых своими корнями уходят именно в *«Книгу земли Нод»*) нисколько не способствует снижению напряжённости. Веру в происхождение вампиров от Каина с полным на то основанием можно считать религиозной, и ей, как и любой религии, сопутствуют фанатизм, нетерпимость, набожность, гордыня и, конечно, страх.

Итак, есть ли какие-то объективные причины, благодаря которым легенда о Каине укоренилась среди Сородичей и до сих пор пользуется такой огромной популярностью? Если говорить кратко, то да, такая причина действительно есть, и заключается она в том, что потенциал силы каинита напрямую зависит от того, насколько далеко его ветвь Становления отстоит от корня генеалогического древа всех вампиров — легендарного Первого вампира.

Поколение

Поколение — это характеристика, которая определяет, насколько генеалогически далёк тот или иной Сородич от Первого вампира. Дитя всегда отстоит от Каина на одно поколение дальше, чем его сир. Родоначальники кланов принадлежали к Третьему поколению, их потомки стали вампирами Четвёртого поколения, потомки их потомков — вампирами Пятого поколения и так далее, вплоть до вампиров Тринадцатого поколения, к которому принадлежит большинство современных Сородичей.

Стоит отметить, что в самой основе этой системы лежит некая путаница. Сам термин «Третье поколение» подразумевает, что предтечи кланов являлись третьим коленом потомков Каина, в то время как общепринятая мифология гласит, что они были потомками вампиров, получивших Становление от самого Первого вампира, то есть фактически их следует считать не Третьим поколением, а Вторым. В конце концов, если Каин не был вампиром «нулевого» поколения, то чьим потомком был он сам?

Как бы то ни было, именно поколение во многом определяет потенциал любого Сородича. Так, например, именно от поколения вампира зависит, насколько эффективно он сможет применять свои Дисциплины и насколько большой запас витэ он сможет накопить (запас витэ в теле некоторых древних Сородичей настолько велик, что они месяцами могут обходиться без чужой крови и питаться только ради удовольствия, которое приносит Поцелуй).

Диаблери: Амарант

Говоря о поколениях, нельзя не упомянуть, что за могущество, которым обладают представители старшего поколения, подчас приходится очень дорого платить. Вампиры младших поколений всегда стремились (и стремятся) преодолеть слабость своей витэ и обрести силу старейшин. Один из способов достичь этой цели — выпить кровь, а затем и саму душу вампира старшего поколения, совершив деяние, которое Сородичи называют диаблери.

Естественно, старые вампиры боятся диаблери и ненавидят диаблеристов, хотя многие неонаты и анциллы удивились бы, если бы узнали, сколько старейшин обрели своё могущество за счёт убий-

ства собственных сиров и других старейшин. Как бы то ни было, диаблери (или Амарант) — это самое ужасное преступление против другого вампира, которое Сородич только может совершить.

Однако и из этого правила есть исключение. Иногда диаблери не только не запрещается, но и поощряется. Например, если на Сородича объявлена Кровавая Охота, любой вампир может совершить над ним диаблери совершенно безнаказанно. Более того, во владениях Шабаша (и даже в некоторых городах анархов) диаблери считается вполне законным (и даже весьма почётным) способом продвижения по карьерной лестнице. В конце концов, если Сородич не сумел защититься от диаблериста, значит, он был слишком слаб и могущество, которым он не смог как следует распорядиться, просто перешло к более достойному владельцу.

Значение поколений

Хотя поколений существует не так много, для Сородичей это нечто куда большее, чем некий порядковый номер. Так, на основании принадлежности к разным поколениям к одному Сородичу могут относиться как к носителю великой и ужасной судьбы, а к другому — как к вестнику грядущих (и, конечно, не менее ужасных) перемен.

Второе поколение

Общепринятая версия *«Книги земли Нод»* утверждает, что существовало всего три вампира Второго поколения. Если верить *«Книге»*, Каин даровал им Становление в утешение и помощь себе, чтобы его новые потомки жили и правили с ним в городе Енохе. Судя по одному из прозвищ предтеч, которое звучит как «допотопные старцы», вампиры Второго и порождённого ими Третьего поколения некоторое время сосуществовали вместе, пока Второе поколение (предположительно) не погибло в результате Потопа или разразившейся вслед за ним первой великой охоты на вампиров. Сами предтечи Третьего поколения всегда отказывались говорить о тех, кто даровал им Становление, и уже на этом основании можно сделать вывод, что эпоха первых Сородичей закончилась великим раздором. Если кто-то и знает о том, что произошло тогда на самом деле, он предпочитает молчать.

Если же кто-то из вампиров Второго поколения ещё жив, можно только предполагать, насколько сильным и могущественным может быть подобное существо. Некоторые кланы, впрочем, и без того считают, что их родоначальники были вампирами именно Второго, а не Третьего поколения — в зависимости от собеседника подобные заявления обычно воспринимаются либо как пустое бахвальство, либо как злонамеренная ересь.

Третье поколение

Существует множество жутких легенд и преданий о Сородичах Третьего поколения, но память о них сохранила лишь два имени: Лукиан и Мехет. Сегодня вампиров Третьего поколения называют предтечами и почитают как родоначальников тринадцати великих кланов. Если хотя бы некоторые из этих древних вампиров ещё живы, они тщательно скрываются, а все следы, что могли бы указать на их текущее местоположение, давно уничтожены в пламени Извечной Борьбы. Если верить *«Книге земли Нод»*, вампиры Третьего поколения враждовали друг с другом с незапамятных времён, однако с тех пор, как сами игроки ушли в тень, изменился и характер игры. Многие считают, что истоки Извечной Борьбы следует искать именно в противостоянии предтеч, которые до сих пор дёргают за ниточки, скрываясь во тьме кулис.

Каким бы ни был следующий ход предтечи, будь то кража произведения искусства или предупреждение межнационального конфликта, его влияние на события будет настолько тонким и изящным, что заметить постороннее вмешательство можно будет разве что постфактум, да и то с большим трудом. Стоит отметить, что Третье поколение, скорее всего, расколото принципиальными, непреодолимыми противоречиями между теми, кто считает, что вампиры должны сосуществовать со смертными, и теми, кто считает, что мир смертных должен трепетать перед ликом своих бессмертных владык. Конечно, некоторые из предтеч могли достигнуть Голконды и теперь стремятся помочь другим пройти тот же путь, но ради защиты своих идеалов и интересов даже им приходится принимать участие в Извечной Борьбе.

Как бы то ни было, вампиры Третьего поколения были вампирами в сотни раз дольше, чем людьми, и давно превратились в существ настолько чуждых и ужасных, что современным Сородичам остаётся только гадать, где находится предел невероятного могущества этих древних каинитов. Кое-кто утверждает, что даже Окончательная Смерть грозит вампиру Третьего поколения только в том случае, если он сам захочет расстаться с бессмертием или если его убьёт другой столь же древний и могучий Сородич. Если это правда, то, кто знает, быть может, Извечная Борьба закончится только после того, как в живых останется только один?

Четвёртое и Пятое поколения

Представителей этих поколений называют мафусаилами. Они могущественны почти как предтечи и почти столь же скрытны. Вампиры Четвёртого и Пятого поколений — это наиболее сильные и вли-

ятельные фигуры Извечной Борьбы, но из-за этого конфликта ряды мафусаилов сильно поредели, поскольку многие из них пали в борьбе друг с другом и иными, ещё более могучими и тёмными сущностями. Некоторые вампиры этих поколений до сих пор принимают деятельное участие в жизни своих сородичей, но большая часть предпочла либо вообще отойти от дел, либо обрести убежище от превратностей Извечной Борьбы и вечной угрозы диаблери, посвятив себя делу Инконну или Тал Махи Ра. Кроме того, говорят, что несколько вампиров из числа мафусаилов входит во Внутренний Круг Камарильи. Кое-кто также утверждает, что фракции как таковые — это часть замысла мафусаилов, которые создали их для того, чтобы сдержать распространение влияния предтеч на вампиров последующих поколений. Несмотря на то, что кровь Каина в Сородичах Четвёртого и Пятого поколения заметно слабее, чем в предтечах Третьего, любому смертному или новорождённому вампиру сверхъестественные способности мафусаилов покажутся невероятными, а могущество — почти божественным.

Шестое, Седьмое и Восьмое поколения

Именно к этим поколениям вампиров относится большинство современных старейшин. Это самые старые вампиры из тех, что до сих пор принимают деятельное участие в жизни Сородичей. Именно старейшины занимают львиную долю руководящих постов во всех крупнейших фракциях и, если верить словам самих старейшин, именно их решения определяют политический курс этих могущественных организаций. Что ж, стоит отметить, что среди старейшин, ведущих активную общественную жизнь, действительно немало видных политических фигур: лидеров кланов и линий крови, Принцев, Примогенов, Епископов, Архиепископов, Баронов и влиятельных автархов. Принцы большинства европейских городов — старейшины Шестого поколения. Принцы большинства американских городов — старейшины Седьмого или Восьмого поколений.

В целом каиниты Шестого, Седьмого и Восьмого поколений — единственные, кого называют старейшинами даже мафусаилы. Возможно, это следствие того факта, что большая часть вампиров этих поколений получила Становление задолго до современности, и это отчётливо прослеживается в их манере держаться и говорить. Однако не исключено, что этот обычай — всего лишь проявление сухого и исключительно выдержанного сарказма, свойственного всем мафусаилам, вынужденным общаться с более юными и неугомонными своими Сородичами.

Девятое и Десятое поколения

Хотя представителей этих поколений иногда тоже называют старейшинами, им самим нередко приходится иметь дело с вампирами младших поколений, особенно если речь идёт о сообществе каинитов Нового Света. Сородичи Девятого и Десятого поколений — обычно анциллы, хотя это и не обязательно, поскольку такой ранг, как правило, ещё нужно заслужить. Большинство вампиров этих поколений получили становление уже в современную эпоху, и темперамент более молодых Сородичей им несколько ближе, чем нравы стариков. Неудивительно, что именно каиниты Девятого и Десятого поколений нередко выполняют функции посредников между начальствующими старейшинами и рядовыми неонатами.

Одиннадцатое, Двенадцатое и Тринадцатое поколения

Вампиры Одиннадцатого, Двенадцатого и Тринадцатого поколений — это, как правило, неонаты. К этим трём поколениям принадлежит большинство современных вампиров (по численности они превосходят вампиров старших поколений примерно вчетверо). Все они относительно (или действительно) молоды и не понаслышке знакомы с веяниями стремительно изменяющегося современного общества. Именно они чаще и активнее всего в вампирском сообществе используют современные технологии. В отличие от старейшин им, давно привыкшим к информации, распространяющейся со скоростью цифрового соединения, идея писать письмо чернилами на бумаге, а затем отправлять гонца за пять сотен миль в какую-нибудь населённую суеверными крестьянами деревню покажется отнюдь не естественной, а в лучшем случае — диковатой и эксцентричной. Эти молодые вампиры — Сородичи информационной эры; Сородичи, которые знают, для чего нужны компьютеры и социальные сети; Сородичи, которые уже меняют смысл того, что значит быть вампиром.

Четырнадцатое и Пятнадцатое поколения

Вампиров Четырнадцатого и Пятнадцатого поколений очень мало, а вампиров поколений младше Пятнадцатого не существует вовсе. Главной тому причиной является тот факт, что каинит Пятнадцатого поколения вообще не способен стать сиром. Его кровь слишком слаба, он слишком далёк от Каина, чтобы передать его Проклятие своим потомкам. При этом ходят слухи, что эти вампиры, подобно простым людям, способны продолжать свой род не через Становление бессмертных потомков, а че-

рез рождение смертных детей. Правда это или нет, но *«Книга земли Нод»* ясно говорит одно: час Геенны уже близок, ибо появление Слабокровных — это одно из предсказанных знамений Конца Времён.

Геенна

Предания вампиров гласят, что Геенна — это апокалипсис, в котором погибнет если не весь мир, то, по крайней мере, весь род потомков Каина. Существует множество вариантов и толкований этого пророчества: небеса прольются кровавым дождём и сотрут Сородичей с лица Земли; спящие предтечи восстанут ото сна и поглотят своё потомство; явится сам Каин и собственноручно сокрушит свой пришедший в упадок народ; Бог низвергнет каинитов прямиком в Преисподнюю на вечные муки и т. д. и т. п.

Все каиниты боятся Геенны, и не важно, готовы они себе в этом признаться или же нет. Причина проста: разве многие из них верили в вампиров, пока сами не стали Сородичами? И тем не менее вот он, мир, полный вещей, которые разум смертного попросту не в силах себе вообразить. Так где же гарантия, что та же самая история не повторится и с Геенной?

Нет, для каинита Геенна — это, по большому счёту, вопрос времени. Лишь самые упрямые и упорные в своём неверии Сородичи способны игнорировать длинную череду апокалиптических знамений. Последние Времена уже начались, осталось только выяснить, когда и как они закончатся.

Голконда

Для некоторых Сородичей жизнь в условиях всеобщей взаимной паранойи, ожидания апокалипсиса, непрекращающейся Извечной Борьбы и экзистенциального ужаса, порождённого необходимостью регулярно употреблять человеческую кровь, со временем становится невыносимой. Их можно понять: кто, обладая бессмертием, согласится провести вечность среди кошмаров, с которыми вампирам приходится сталкиваться каждую ночь? Стремясь отрешиться от бесконечного противостояния всех против всех и собственной хищнической природы, некоторые вампиры встают на путь поиска Голконды. Если верить слухам, Голконда — это трансцендентное состояние, достигнув которого, вампир сможет навсегда забыть о Голоде и зове Зверя.

Однако стоит помнить, что ложный свет мифов и легенд, окружающих Голконду, попросту затмевает истинное положение вещей. Лишь немногие из Сородичей утверждали, что сумели достичь Голконды, и, вероятно, лишь считанным единицам действительно удалось добраться до этой заветной цели. Никто не может сказать, что же представляет собой Голконда, и всё, что о ней известно, до сих пор относится скорее к сфере философских домыслов, нежели достоверных фактов. Кем становятся Сородичи, достигшие Голконды? Святыми, постигшими истинный смысл того, что значит быть вампиром? Сверхлюдьми, избавившимися от проклятия вампиризма? Чудовищами, окончательно сбросившими оковы морали и отказавшимися от последних крупиц человечности?

Те, у кого есть ответы на эти вопросы, предпочитают молчать.

Другие обитатели Мира Тьмы

Вампиры — далеко не единственные сверхъестественные существа, обитающие под сумрачными небесами Мира Тьмы. Ночи этого мира принадлежат и другим ужасным и загадочным сущностям, причём далеко не все они охотятся на смертных — некоторые, напротив, живут для того, чтобы их защищать… хотя бы изредка. Сородичи немногое знают об этих созданиях, и это, пожалуй, единственное, что их всех объединяет. Стоит отметить, что верно и обратное, так что нет ничего удивительного в том, что встречи вампиров с другими порождениями ночи почти всегда приводят к открытому противостоянию.

Более подробно обо всех этих существах рассказано в девятой главе.

Охотники

Остатки Инквизиции — средневекового «молота ведьм», организации, наделённой Церковью полномочиями и средствами для борьбы с дьявольщиной и ересью, — существуют и по сей день, хотя и в сильно изменённом виде. Её наследники охотятся на созданий ночи, опираясь на силу собственной веры, тайные знания и мощь огнестрельного оружия — очень глупо недооценивать столь опасного и компетентного противника. Кроме того, сверхъестественными соседями по Миру Тьмы интересуются и правительственные организации мира людей. Агенты этих организаций — простые смертные (так, по крайней мере, считают сами Сородичи), но некоторые из них наделены дарами и способностями, которые можно описать не иначе как сверхъестественные.

Оборотни

На лоне дикой природы, вдали от городских огней живут Люпены — одна из причин, по которым вампиры предпочитают не покидать надолго своих комфортабельных многолюдных убежищ. Люпены, или оборотни, — это свирепые хищники, подверженные вспышкам дикой ярости, способные пре-

вращаться в волков и готовые разорвать на куски любого, кто вызовет их гнев. Некоторые считают, что оборотни способны переходить из реального мира в мир лунных теней — некую параллельную реальность, недоступную ни одному из Сородичей. Люпены ведут с Сородичами непримиримую войну, истоки и причины которой считаются давно утерянными во мраке её многовековой истории. Впрочем, незнание причин этого конфликта не отменяет того факта, что любой оборотень — быстрый, стойкий и очень, очень опасный противник: даже молодой Люпен способен справиться с целой котерией или стаей вампиров. Конечно, некоторые особо отважные (или безрассудные) Сородичи охотятся на Люпенов по зову долга или в погоне за острыми ощущениями, но благоразумный каинит, скорее всего, предпочтёт избежать встречи с кровожадным чудовищем, способным в одиночку справиться с самым грозным и сильным из вампирских старейшин.

Маги

Шекспир как-то сказал: «Есть многое на свете, друг Горацио, что и не снилось нашим мудрецам»[1]. Эта фраза как нельзя лучше описывает магов — смертных, обладающих даром воплощать свои желания в реальность. Предельно упрощая, можно сказать, что маги — это люди с магическим даром, но на самом деле всё гораздо сложнее. Маги наделены пониманием и видением магической реальности, о которых чародеям-тремерам или хранителям древних знаний из клана Последователей Сета остаётся только мечтать. Конечно, маги смертны и, с точки зрения вампира, весьма уязвимы, но вряд ли кто-нибудь из Сородичей по доброй воле рискнул бы вступить в схватку с человеком, способным одной лишь силой мысли разорвать противника надвое или превратить в груду быстро остывающих головешек. Конечно, сообщество магов неоднородно, разбито на множество соперничающих школ и орденов, но для вампиров это разделение не играет особой роли. Для них любой маг — это опасный безумец, который видит в вампирах богатый источник ценных реагентов или любопытную диковинку, которую надлежит вскрыть, разрезать на кусочки и тщательно изучить.

Дикий Народец

Духи природы, феи, фейри, эльфы, сиды. Вне зависимости от того, как их называют люди, Дикий Народец — это пришельцы извне, населявшие самые странные и загадочные уголки планеты задолго до того, как люди научились чувствовать их присутствие. Дикий Народец непредсказуем, и никто не знает, какие мотивы и желания движут

1. Прим. пер.: «Гамлет», пер. Н. А. Полевого.

его представителями. Оказавшись во владениях какой-нибудь феи, Сородич может спокойно миновать его и пойти дальше, так ничего и не заметив, но это не значит, что в следующий раз капризная хозяйка не захочет забавы ради украсть все его воспоминания. Единственное, что объединяет (и разделяет) Дикий Народец, так это принадлежность к одному из философских течений, так называемых Дворов, однако ни одно из этих учений не диктует своим последователям, как им относиться к вампирам, так что в этом вопросе всё зависит от настроения конкретного эльфа. К счастью, у фей и каинитов нет почвы для конфликта интересов. Если это изменится, Сородичам придётся испытать на себе всё коварство озорного и злопамятного нрава Дикого Народца.

Призраки

Вампиры — не единственные обитатели Мира Тьмы, перешагнувшие границу между жизнью и смертью. Из-за Завесы между миром живых и миром мёртвых то и дело являются привидения, призраки, фантомы, духи и тени, одержимые стремлением закончить после смерти то, что им не удалось закончить при жизни. Некоторые Сородичи обладают тайным искусством общения с призраками — например, некроманты клана Джованни, некоторые чародеи клана Тремер и члены Истинной Чёрной Руки, — но даже им приходится общаться с призраками на собственных условиях, без оглядки на мнение самих неупокоенных душ. При этом мудрецы, учёные и эсхатологи каинитов считают, что по ту сторону Завесы существует огромная бессмертная империя призраков, а привидения, с которыми Сородичи вступают в контакт, — изгнанники из этого Подземного Мира. Стоит отметить, что каиниты за время своего существования убили немало людей и породили таким образом немало призраков, так что порой вампирам приходится сталкиваться с одержимыми жаждой мести привидениями обескровленных ими жертв. Для Сородича, сохранившего в себе хоть каплю человечности, это может стать непростым испытанием.

И многие другие

Демоны. Дьяволы. Мумии. Подменыши. Големы. Создания запретной науки и извращённых законов природы. Для всех них в Мире Тьмы найдётся свой тёмный уголок. Эти таинственные существа могут обладать силами и способностями, о которых знают разве что тайные культы и секретные общества. Какой бы облик ни принимали ночные кошмары и человеческие страхи, вполне вероятно, что их воплощение рыщет где-то там, в потёмках, одержимое ненавистью как к суетному миру живых, так и к сумеречному миру Проклятых. Будь осторожен, Сородич.

Лексикон

Для общества Сородичей, как и для многих других социокультурных групп, характерен свой собственный специализированный арго. В своей речи вампиры часто употребляют двусмысленные слова и выражения, призванные либо придать сказанному дополнительный смысл, либо полностью изменить его первоначальное значение. В этом арго есть и общеупотребительные слова, обладающие понятными только Сородичам коннотациями, и слова, известные исключительно внутри вампирского сообщества. Верные своей консервативной природе каиниты не любят принимать новые веяния, так что при желании можно более или менее точно установить возраст вампира, изучив его словарный запас и манеру говорить.

Общепринятые выражения

Эти слова и выражения знают и применяют все члены вампирского сообщества.

Ана́рх: 1) сторонник Движения анархов. 2) Любой Сородич-бунтарь, выступающий против тирании старейшин.

Бе́стия: вампир, который вынужденно или из порочных побуждений питается витэ других Сородичей.

Вакх: вампир, который предпочитает кровь смертных, находящихся под воздействием алкоголя и других наркотиков, чтобы испытать на себе воздействие этих веществ.

Гее́нна: предполагаемый апокалипсис, Судная Ночь, когда предтечи восстанут ото сна и уничтожат всех вампиров.

Голод: желание питаться. Для вампира властный зов Голода непреодолим и заглушает все остальные плотские желания.

Гуль: слуга вампира, живой смертный, причастившийся вампирской крови.

Движение анархов: фракция Камарильи, в состав которой входят анархи, выступающие за реформирование вампирского сообщества и свержение власти старейшин.

Дебют: момент получения птенцом статуса неоната и, соответственно, полноправного Сородича. В Камарилье этот процесс формализован — птенец становится неонатом, только получив разрешение сира и одобрение Принца.

Диабле́ри: поглощение крови Сородича вплоть до момента наступления Окончательной смерти. Вампир, совершивший это ужасное злодеяние, может навсегда понизить своё поколение.

Дитя: вампир, переживший Становление, потомок своего сира. Этот термин нередко употребляется в уничижительном ключе как синоним крайней неопытности. Множественное число: потомки.

Домéн: сфера влияния отдельного вампира. Доменом Принца является весь город, но многие из них позволяют другим живущим в этом городе Сородичам иметь личные домены.

Жизнь: эвфемизм для обозначения крови смертных. Многие Сородичи считают этот термин слишком напыщенным и декадентским.

Зверь: атавистические позывы и побуждения, потакание которым способно превратить вампира в безумное кровожадное чудовище.

Извечная Борьба: тайное противостояние Сородичей, в котором вампиры старших поколений манипулируют вампирами младших поколений, словно пешками в ужасной игре, правила которой не поддаются пониманию.

Инкóнну: фракция вампиров, отрешившихся от общества Сородичей, и в первую очередь от Извечной Борьбы. Считается, что в рядах Инконну состоит множество мафусаилов.

Каити́ф: вампир, принадлежащий к неизвестному клану или не принадлежащий ни к одному из кланов вовсе. Каитифы, как правило, — вампиры младших поколений; их Кровь слишком слаба, чтобы хранить наследие конкретного клана.

Камари́лья: фракция Сородичей, посвятивших себя соблюдению Традиций, в первую очередь Маскарада.

Клан: группа вампиров, объединённых общим наследием, передающимся от сира к потомку. В настоящий момент существует 13 великих кланов, берущих своё начало от легендарных вампиров Третьего поколения.

«Книга земли Нод»: мифологическая летопись Сородичей.

Котери́я: небольшая группа вампиров, объединённых общей целью или, реже, преследующих общие интересы. Котерии Шабаша называются стаями.

Кровь: вампирская родословная; наследие, которое делает вампира вампиром. Пример: Её претензии на столь почтенную Кровь смехотворны.

Люпéны: оборотни, естественные и смертельные враги вампирского рода. Единственное число: Люпéн.

Маскарад: Традиция, согласно которой вампиры должны скрывать своё существование от людей. Маскарад был введён в качестве защитной меры против Инквизиции, уничтожившей в эпоху своего расцвета множество Сородичей.

Окончательная смерть: момент, когда вампир перестаёт существовать, пересекая границу между нежизнью и смертью.

Поколение: количество генеалогических «ступеней», отделяющих Сородича от Каина, мифического Первого вампира.

Поцелуй: процесс насыщения кровью, в первую очередь из смертного сосуда. Поцелуй приносит сильнейшее наслаждение обоим участникам процесса.

Принц: вампир, который владеет большим населённым доменом, обычно целым городом, и при этом способен защитить свои владения от чужих притязаний. Принцем может называться вампир любого пола. В иерархии Шабаша титулу Принца соответствует титул Архиепископа, а во владениях анархов — титул Барона.

Птенец: новорождённый вампир, находящийся под опекой своего сира.

Пустошь: район города, непригодный для жизни, — кладбище, пустующее здание, промзона или заброшенный жилой район.

Сир: «родитель» вампира, Сородич, который даровал ему Становление.

Сородичи: вампирский род вообще или произвольная группа вампиров. В единственном числе обозначает отдельного вампира. Если верить слухам, этот термин зародился где-то между XV и XVI веками, сразу после Великого Восстания анархов. Последователи Шабаша отвергают этот термин, предпочитая использовать синонимичное «каинит».

Сосуд: источник витэ как средства пропитания или наслаждения, главным образом — смертный.

Становление: акт превращения смертного в вампира. Для этого вампир должен выпить всю кровь жертвы, а затем напоить её собственной кровью.

Старейшина: вампир, который прожил как минимум двести лет. Старейшины — наиболее активные участники Извечной Борьбы.

Убежище: «дом» вампира, в котором он проводит день, скрываясь от солнечных лучей.

Узы крови: мистическая власть, которую вампир обретает над Сородичем, испившим его витэ; согласие испить витэ другого вампира считается символическим актом признания его верховенства.

Фракция: группа вампиров, объединённых общей идеологией. Три наиболее крупных и влиятельных фракции современных ночей — это Камарилья, Шабаш и Движение анархов.

Человек: человеческая часть двойственной природы вампира; именно с Человеком ведёт войну коварный и кровожадный Зверь.

Ша́баш: фракция вампиров, отвергающих человечность и принимающих чудовищную часть своей природы. Каиниты Шабаша жестоки и агрессивны и считают, что вампиры должны править людьми, а не прятаться от них.

Эли́зиум: место, где вампиры могут встречаться, не опасаясь за свою жизнь. Некоторые фракции, в первую очередь Шабаш, чтят неприкосновенность Элизиума не так рьяно, как Камарилья. Статус Элизиумов обычно получают театры, концертные залы, музеи и прочие учреждения культуры.

Архаичные выражения

Этот лексикон характерен в первую очередь для старейшин, которые пользовались им задолго до наступления современных ночей. Эти выражения следует употреблять осмотрительно: если в определённых кругах они будут звучать всего лишь высокопарно и смехотворно, то, например, анархи могут расценить их уже как пропаганду в пользу старейшин.

Авта́рх: вампир, который не принимает участия в общественной жизни Сородичей и не признаёт над собой власть Принца, Архиепископа или Барона.

Амара́нт: см. диаблери.

Антитри́бу: «антиклан»; вампир или группа вампиров, вышедших из фракции, в которую входит их клан (обычно подразумевается переход из Камарильи в Шабаш). Некоторые антитрибу со временем образовали новые линии крови.

Анци́лла: «проверенный» вампир, занимающий промежуточное положение между старейшиной и неонатом.

Вагабо́нд: вампир, который питается кровью бродяг и других отбросов общества. Вагабонд и сам может не иметь постоянного убежища.

Вассал: вампир, занимающий подчинённое положение в отношениях, выстроенных на узах крови.

Виг: презрительный термин, обозначающий вампира, интересующегося модой и тенденциями мира смертных.

Витэ́: кровь.

Голко́нда: трансцендентное состояние вампирского бытия; полная власть над Зверем и совершенный баланс между плотскими желаниями и моральными принципами. Вампирский аналог Нирваны смертных; многие пытались достичь Голконды, но немногим это удалось.

Дже́нтри: Сородич, который предпочитает охотиться в ночных клубах, барах и других увеселительных заведениях подобного рода. См. Папильон.

До́митор: хозяин гуля; вампир, чью кровь получает гуль и приказам которого подчиняется.

Единокровный: термин для обозначения принадлежности к одной ветви вампирского генеалогического древа.

Инквизитор: охотник на вампиров.

Искуситель: вампир, который охотится, соблазняя смертных, а когда дарит Поцелуй, старается не причинять им вреда.

Каини́т: вампир, потомок Каина. См. Сородичи.

Кровный обет: см. узы крови.

Кункта́тор[1]: вампир, который предпочитает не убивать, даруя Поцелуй, и всегда выпивает ровно столько крови, чтобы не навредить жертве.

Лакей: человек, находящийся в услужении у хозяина-вампира. Истоки этого термина восходят к стародавним временам, когда вампиры имели привычку жить в огромных поместьях и замках в окружении множества слуг.

Лекс Талио́нис: кодекс Сородичей, предписывающий нести возмездие за совершённые вампиром преступления. Подразумевает шумерский или библейский стиль правосудия — око за око и суровое наказание в назидание остальным.

Люд: пренебрежительное обозначение смертных. Фраза «от Сородичей до люда» применяется для обозначения всего цивилизованного мира в целом.

Мафусаи́л: вампир, который прожил тысячу лет; старейшина, который более не принимает участия в жизни Сородичей. По слухам, мафусаилы принадлежат к вампирам Четвёртого и Пятого поколений.

Неона́т: молодой Сородич, лишь недавно получивший Становление.

Папильо́н: злачный район города, изобилующий увеселительными, игорными, питейными и другими заведениями с дурной репутацией. Самые популярные охотничьи угодья города, где исчезновения смертных обычно списывают на криминогенную обстановку в самом районе.

Па́щенок: устаревший термин для обозначения молодого Сородича; изначально использовался только сиром в отношении собственного потомства.

Пиявка: смертный, который пьёт кровь вампира, но не признаёт его домитором.

Потомство: все, кому вампир даровал Становление.

Пра́ксис: рамки, ограничивающие широту полномочий Принца; суверенитет Принца в границах своего домена. Этот же термин относится к личным и политическим решениям Принца.

Предте́ча: вампир Третьего поколения, один из старейших Сородичей.

Прозрение: состояние, которое, по слухам, переживает вампир, находящийся на пороге Голконды.

Родословная: генеалогическая история Крови вампира; сир, сир сира и т. д.

Сюзерен: вампир, главенствующий в отношениях, выстроенных на узах крови.

Третий смертный: Каин, который был изгнан и стал Первым вампиром.

Фобетор: вампир, который питается кровью спящих.

Чайльд: см. дитя.

Челове́че: человеческое существо; смертный.

Человечность: рамки, придерживаясь которых, Сородич может надеяться сохранить человеческую часть своей природы.

Чернь: большая масса смертных, особенно бедных, бескультурных и необразованных. Чернь воспринимается главным образом как источник пропитания.

---

1. Прим. пер.: от агномена римского полководца Квинта Фабия Максима Кунктатора, ставшего нарицательным для обозначения медлительного, обстоятельного человека, обычно добивающегося успеха.

Вульгарные выражения

Современный сленг, пришедший на смену словам и выражениям, устаревшим и вышедшим из обихода из-за ассоциативных связей с культурой старейшин. Вульгарные выражения чаще всего употребляют молодые Сородичи, стремящиеся заложить фундамент собственной, современной вампирской культуры.

Агнец: ироничный термин для обозначения смертного, который добровольно предлагает кровь вампиру в обмен на экстатическое наслаждение от Поцелуя. Некоторые агнцы со временем впадают в зависимость.

Бомж: вампир, у которого нет постоянного убежища. Нередко такой вампир также является дауншифтером.

Ве́ган: презрительный вариант термина «фермер».

Даунши́фтер: вампир, регулярно пьющий кровь бродяг, нищих и прочих асоциальных личностей.

Донор: саркастический термин для обозначения смертного. См. сосуд.

Казанова: см. искуситель. Казанова обычно стирает из памяти соблазнённых смертных все воспоминания о себе.

Кормушка: см. Папильон.

Кредитование: практика изъятия крови из хранилищ донорских пунктов и больничных банков крови. «Банковская» кровь питательна, хотя и практически безвкусна. Старшие Сородичи считают кредитование недостойной привычкой и предпочитают охотиться. Сородич, практикующий кредитование, называется банкиром.

Линия крови: 1) см. родословная. 2) группа вампиров, объединённых общим наследием, передающимся от сира к потомку, но, в отличие от клана, не имеющая собственного прародителя из числа вампиров Третьего поколения.

Морфей: см. фобетор.

Мотылёк: вампир, который вхож в высшее общество смертных и питается кровью самых богатых и знаменитых его представителей.

Охотник за головами: см. бестия.

Переход: см. Становление.

Проклятые: см. Сородичи.

Психонавт: см. Вакх. Для обозначения вампиров, предпочитающих конкретный наркотик, используются производные от названия любимого вещества. Например: травник, алконавт, героинщик и т. п.

Сталкер: см. инквизитор.

Территория: 1) см. домен. 2) Район города, находящийся под контролем той или иной уличной банды.

Тусовщик: см. джентри.

Упырь: вампир. См. Сородичи.

Феод: саркастический термин для обозначения домена; обычно применяется в отношении домена Принца.

Фермер: насмешливый термин для обозначения вампира, питающегося кровью животных.

Чёрная Рука: ошибочное название Шабаша, распространённое среди вампиров Камарильи (на самом деле Чёрная Рука — это лишь одна из группировок в составе Шабаша).

Шанкр: вампирский эквивалент Тифозной Мэри; Сородич, который является переносчиком какой-нибудь болезни и заражает ею смертных, кровью которых питается.

Энергетик: уничижительный термин для обозначения смертных, пригодных только в качестве питания для вампиров.

GROTH GENERAT ME
ME PURAFI ME PROLIFEYAT ME
SUBSISTENSE
TRAN ME SAP
SASIS
ME FIL
POINT
FAKASHUN

Глава вторая
Фракции и кланы

И как те Сородичи укрылись друг от друга и от людей, среди которых жили, так и мы продолжаем скрываться, ибо Извечная Борьба продолжается по сей день.

Книга земли Нод

Если верить вампирским преданиям, в эпоху первых ночей тринадцать детей потомства Каинова, пережившие падение Первого Города, создали себе потомство по образу и подобию своему, передав им великие дары и мистические изъяны своей Крови. Так появились тринадцать великих кланов, что существуют до сих пор. Шли века, Сородичи писали историю, устанавливали традиции и копили знания. Когда вспыхнуло пламя Извечной Борьбы, предтечи удалились в неизведанные пустоши, и великие кланы просто заняли их опустевший трон.

В этой главе приведены описания всех тринадцати кланов, возводящих свою родословную к легендарным предтечам. Сородичи, принадлежащие к этим кланам, составляют абсолютное большинство всех потомков Каина. Но прежде всего мы опишем образованные этими кланами противоборствующие фракции. Персонажи игроков могут принадлежать к любому из этих кланов, одной из линий крови, описанных в десятой главе, или быть каитифами, т. е. вампирами без клана. Любой клан обладает своими сильными и слабыми сторонами, характерными для каждого из его членов.

Линии крови

Для Проклятых родословная имеет очень важное значение. Сородичи, получившие Становление от Крови одного и того же сира, нередко наследуют некоторые склонности и особенности, характерные только для этого конкретного вампира, а не для всего клана в целом. Большую часть этого наследства можно передать при помощи актёрской игры или механики достоинств и недостатков (см. стр. 515). Например, все потомки могучего Хардештадта могут разделять его пищевые пристрастия и навязчивое стремление всё контролировать, но в остальном ничем не будут выделяться из множества других вентру. Только в исключительно редких случаях отдельные линии крови приобретают склонность к новым Дисциплинам и собственные изъяны; об этих линиях крови мы расскажем в десятой главе.

Кланы и персонажи

При желании рассказчик по собственному усмотрению волен ограничивать (или не ограничивать) выбор кланов, к которым могут принадлежать персонажи игроков. Например, если дело происходит в городе Камарильи, персонажи игроков, скорее всего, будут Сородичами из кланов именно этой фракции. Конечно, место для героя-ассамита или цимисха может найтись даже в этой хронике, но рассказчику для этого нужно будет придумать какое-нибудь весомое обоснование.

Камарилья

Главные твердыни: Чикаго, Новый Орлеан, Вена, Лондон, Париж.

Камарилью нередко называют Башней Слоновой Кости, и, стоит признать, фракция полностью соответствует этому прозвищу. Камарилья была основана в XV веке для защиты от Инквизиции и прекращения разорительной Войны Принцев, полыхавшей на протяжении всех Тёмных Веков. Первым делом новоявленные Сородичи постановили, что вампиры и люди должны сосуществовать в тайной гармонии, провозгласили Маскарад первой и главной Традицией фракции и принялись активно насаждать её среди вампиров, сурово наказывая тех, кто отказывался её соблюдать. Для Камарильи эта цель до сих пор остаётся приоритетной, а главным препятствием на пути к её достижению является Шабаш.

Члены Камарильи считают, что их фракция — это и есть вампирское сообщество как таковое, и, стоит отметить, под этой их убеждённостью имеются кое-какие основания. В конце концов, Камарилья действительно является крупнейшей организацией Сородичей на планете, и практически в каждом городе мира есть вампиры, так или иначе связанные с этой фракцией. Первыми Сородичами, которых повстречает каинит, оказавшись в чужом городе, скорее всего, будут именно подданные местного Принца. Своей распространённостью Камарилья не в последнюю очередь обязана готовности принимать новых членов вне зависимости от того, к какому клану или линии крови они принадлежат. Для этого Сородичу достаточно явиться ко двору любого Принца и изъявить желание присоединиться к фракции. Более того, философия Камарильи подразумевает, что в её юрисдикцию входят вообще все вампиры, причём вне зависимости от того, что они сами думают на этот счёт. Что касается самих Сородичей, то многие из них считают, что жить под сенью Башни Слоновой Кости проще и спокойнее, чем устраивать на этой почве бесплодные и опасные для жизни дискуссии.

За века своего существования Камарилья сумела значительно продвинуться по пути глобализации своей деятельности, но для достижения этой амбициозной цели предстоит сделать ещё очень и очень многое. Вампиры — территориальные хищники, и существует огромная разница между Принцем, признающим неограниченные полномочия Юстициара, и Принцем, действительно готовым безропотно исполнять приказы присланного этим Юстициаром Архонта. К тому же многие старейшины прекрасно помнят времена, когда никаких фракций не было в помине, и сама идея того, чтобы подчиняться каким-то дерзким неонатам, кажется им смехотворной. С другой стороны, те же самые старейшины осознают, что после окончания Тёмных Веков человечество стало лишь опаснее, и на фоне воспоминаний о пылающих повсюду кострах Инквизиции ограничения вроде необходимости соблюдать Маскарад со временем начинают казаться меньшим из двух зол.

Стоит отметить, что города Камарильи отнюдь не столь космополитичны и открыты, как провозглашают идеологи фракции. Конечно, членом Камарильи может стать любой Сородич, но большинство из них, как и прежде, принадлежит к одному из семи великих кланов: Бруха, Гангрелам, Малкавианам, Носферату, Тореадор, Тремер или Вентру. Именно эти кланы в своё время заложили основы Камарильи, и именно их старейшие и влиятельнейшие представители составляют Внутренний Круг фракции (см. стр. 27). Конечно, вампиры из других кланов и линий крови вольны участвовать в конклавах и всевозможных собраниях, но их голоса обычно либо остаются в меньшинстве, либо попросту игнорируются.

Сразу после того как на сцене появился Шабаш, Камарилья вступила с ним в жесточайшую конфронтацию, поскольку её руководители не видели иного способа защитить Маскарад и своих Сородичей. Когда Шабаш отринул Традиции и сбросил оковы человечности в страхе перед ликом грядущей Геенны, владыки Башни Слоновой Кости остались верны себе и объявили сторонников Шабаша своими врагами. С тех самых пор между двумя фракциями, то затухая, то разгораясь вновь, идёт война, и всякий, кто не поддерживает Камарилью, считается пособником Шабаша.

В результате этого конфликта с Шабашем безупречный прежде фасад Башни Слоновой Кости пошёл уродливыми трещинами. Несмотря на самоуверенные слова и громкие заявления её владык, некогда нерушимая конструкция начала понемногу осыпаться и ветшать. Старейшины, обуреваемые растущим страхом перед шпионами Шабаша и сторонниками анархов, мёртвой хваткой вцепились в свои владения. Неонаты с каждым днём всё явственнее понимают, что для старших вампиров они лишь расходный материал, пешки на службе организации, в которой можно практически не надеяться на признание, зато есть масса возможностей понести наказание. Хуже всего приходится анциллам: двигаться выше им не дают одержимые паранойей старейшины, а снизу непрестанно напирает амбициозная и алчная молодёжь.

У неонатов и молодых анцилл на руках только один козырь — высокие технологии. Дело в том, что старейшины или не могут, или не желают осваивать инструментарий, доступный любому современному вампиру: социальные медиа, смартфоны, ноутбуки, бронежилеты скрытого ношения и автоматическое огнестрельное оружие. С каждым годом они всё сильнее отстают от мира, в котором даже дети знают, как вести видеоблог, а океан информации становится глубже, разнообразнее и обширнее с каждой секундой. Кое-кто из Сородичей использует этот инструментарий для того, чтобы следить за соблюдением Маскарада и устранять последствия его нарушения, а кое-кто уже прикидывает, как с его помощью вырвать из лап старейшин накопленное ими могущество — не политическую власть, а силу их Крови, силу, которую можно отнять, лишь совершив диаблери. Не понимая, откуда ждать следующего удара, старейшины предпочитают уничтожать потенциальные угрозы на корню, так что под удар зачастую попадают не только предатели, но и самые верные слуги.

Главная проблема Камарильи в том, что враги знают о раздирающих фракцию противоречиях и ждут подходящего момента, чтобы нанести сокрушительный удар.

Практики

Сердцем Камарильи являются Традиции, а сердцем Традиций является Принц. Именно Принцы на словах или на деле насаждают Традиции в своих владениях и сурово наказывают тех, кто эти Традиции нарушает. Многие Принцы содержат постоянный двор, который служит средоточием социальной и политической жизни. Придворные вампиры обычно сплетничают, интригуют и стремятся добиться расположения Принца, а Принц и его ближайшее окружение принимают законы, вершат правосудие и устанавливают правила политической игры.

Когда вампир совершает серьёзное преступление (например, грубо нарушает Маскарад, диаблеризует другого Сородича или оскорбляет достоинство Принца), Принц имеет право провозгласить открытие Лекс Талионис — Кровавой Охоты. Первым о начале Охоты узнаёт двор, а затем Примогены передают это известие своим кланам. Всякий, кто слышит призыв к Охоте, обязан принять в ней участие (оно не обязательно должно быть деятельным — большинству участников достаточно не чинить помех идущим по следу охотникам). Порой целью Кровавой Охоты является изгнание преступника за пределы города, но чаще всего наказанием служит Окончательная смерть. В этом случае некоторые Принцы считают допустимым даже Амарант.

И всё же власть Принца зиждется отнюдь не только на идеях послушания и неизбежности наказания. Главная валюта Камарильи (и множества независимых вампиров, имеющих дело с этой фракцией) — это система услуг и ответных обязательств, называемых одолжениями. Сделав Сородичу одолжение, вампир имеет полное право обменять его долг не только на ответную услугу со стороны этого самого Сородича, но и обменять на долги и услуги других вампиров (естественно, с учётом динамично изменяющейся «рыночной стоимости» всех участвующих в сделке сторон). Иными словами, если вы как-нибудь задолжаете услугу примогену-бруха, возможно, отдавать должок придётся уже старейшине-малкавианину, так что когда у вампиров есть такая возможность, они очень тщательно выбирают, с кем вести дела. Естественно, эта система строится на том, что все участники рынка вынуждены соблюдать правила и платить по счетам — любой намёк на попытку уклониться от выплаты долга вызовет немедленную и непреодолимую ответную реакцию со стороны Гарпий, а за ними и всего остального вампирского сообщества.

Взгляд извне

Шабаш

Мир стоит на пороге Геенны, и эти так называемые Сородичи не готовы к приходу последних ночей. Дай им волю, и они будут утешаться блеянием о собственном мнимом превосходстве, даже когда сама смерть будет рвать их на куски.

Анархи

Я ненавижу их не потому, что они тут всем заправляют. Я ненавижу их потому, что они — банда деспотичных засранцев, окружённых толпами безмозглых прихлебателей, уверенных, что власть можно вылизать из чужой задницы, если хорошенько поработать языком.

Независимые

Они говорят, что правят всеми Сородичами? Что ж, римляне на пике своего могущества тоже утверждали нечто подобное. Как по мне, Камарилье рано или поздно суждено повторить их судьбу. Но как к клиентам у меня к ним претензий нет.

Конклавы

Конклав — это важнейшее событие в мире глобальной политики Камарильи, выездная сессия суда высшей инстанции, собрание самых могущественных и влиятельных членов фракции и политический митинг в одном флаконе. Созывать конклав может только Юстициар, но посетить его имеет право любой член Камарильи. Длительность конклавов может варьироваться в очень широких пределах — от пары часов до нескольких недель. Учитывая открытый характер мероприятия, вопрос безопасности стоит довольно остро, так что в качестве меры предосторожности о месте проведения конклава сообщают лишь за несколько дней до его начала.

Как правило, конклавы созывают в ответ на действия каких-нибудь могущественных лиц (например, Принцев) или в качестве реакции на особо серьёзные нарушения Традиций, однако обратиться к конклаву с жалобой или выступить с предложением имеет право любой Сородич. Именно в результате заседаний конклавов Сородичи принимают самые серьёзные решения: начинаются войны, звучат призывы к Кровавой Охоте, неожиданно уходят в отставку Принцы могучих доменов. На конклавах также обсуждают толкования и интерпретации Традиций и рассматривают правомерность связанных с этим прецедентов. Кроме того, конклав может наделить Принца чрезвычайными полномочиями для разрешения какой-нибудь серьёзной ситуации (например, вторжения Шабаша на территорию Камарильи).

Конечно, далеко не все конклавы созываются для принятия каких-то глобальных решений. Некоторые Юстициары регулярно созывают конклавы, целью которых является обсуждение долговременных стратегических инициатив и накопившихся за год мелких, не срочных, но всё равно требующих решения вопросов. Кроме того, многие Сородичи воспринимают любой конклав как удобный повод встретиться со своими коллегами и товарищами из других городов, выпустить пар и как следует повеселиться. Впрочем, в последнее время из-за усиления мер безопасности на заседания конклавов нередко допускаются лишь старейшины, и под сводами Башни Слоновой Кости всё реже звучат голоса простых Сородичей.

Шабаш

Главные твердыни: Детройт, Майами, Мехико, Монреаль, Мадрид.

Главным противником Камарильи является Шабаш. Большая часть вампиров считает так называемый Меч Каина сборищем безумных варваров, бессердечных, склонных к бессмысленному насилию выродков и инферналистов, одержимых идеей бросить поверженную Землю к ногам Повелителя Тьмы. Короче говоря, в вампирском сообществе Шабаш обладает не лучшей репутацией.

Конечно, нельзя сказать, что Шабаш безобиден, но бояться его стоит по совершенно иным причинам.

Пока Сородичи (термин, который сторонники Шабаша искренне презирают) Камарильи тайно живут среди смертных и цепляются за свои давно устаревшие Традиции, сторонники Шабаша верят, что вампиру не пристало скрывать свою истинную природу под ветхими обносками человечности и пресмыкаться перед могущественными старейшинами. Кроме того, они уверены, что вампиры должны править человечеством по праву явного и бесспорного превосходства. В конце концов, разве сами люди равняют себя со скотом? Разве они называют овец братьями? Вот и для вампиров Шабаша смертные — не более чем рабы и средство пропитания, а все каиниты, притворяющиеся людьми, — жалкие трусы и предатели.

Однако насколько бы жестокими и бесчеловечными существами не являлись вампиры Шабаша, их фракция — отнюдь не сборище кровожадных психопатов. Отказавшись от человеческой морали, они выработали целый ряд так называемых Путей Просветления (см. стр. 336) — философских доктрин, которые позволяют каиниту контролировать Зверя и жить, сохраняя если не здравый, то хотя бы стабильный рассудок. Кроме того, вампиры Шабаша отвергают не только человечность, но и свойственный вампирам одиночный образ жизни. Они нередко сбиваются в стаи — нечто среднее между религиозным культом, политической партией и боевым подразделением.

И моральные убеждения, и стайный образ мыслей, и бунтарство вампиров Шабаша никак не способствуют созданию тихой и спокойной атмосферы, характерной для городов, находящихся под властью Камарильи. В епископствах каинитов всегда царит напряжённая, взрывоопасная атмосфера, и окружающая действительность ей полностью соответствует: убийства, грабежи, изнасилования и бандитские нападения в городах Шабаша — это привычная и неотъемлемая часть повседневности. Захватывая город, Меч Каина тут же начинает устанавливать в нём свои порядки, постепенно и незаметно, шаг за шагом подминая его под себя и превращая в очередной источник ресурсов для своего бесконечного крестового похода. И хотя многие деяния Шабаша вряд ли можно считать более «злыми», чем поступки и решения некоторых старейшин Камарильи, вампиров из Меча Каина можно смело назвать непревзойдёнными мастерами во всём, что касается насаждения своей воли при помощи страха и насилия.

Из-за внутренних противоречий и раздоров Шабаш сложно рассматривать как некую единую сущность. Шабаш — это скорее идея, объединяющая под своими знамёнами множество мелких группировок. Самая грозная из них — это Чёрная Рука, которая представляет собой нечто вроде тайной добровольческой армии, рассеянной по всему сообществу Меча Каина. Члена Чёрной Руки можно распознать по особой метке на правой ладони. Конечно, это клеймо можно без труда скрыть или замаскировать, но избавиться от него не получится: став членом Чёрной Руки, вампир может покинуть организацию, только приняв Окончательную смерть. Кроме того, у Шабаша есть и собственная Инквизиция — небольшая группировка каинитов, занятых искоренением отступников, еретиков и инферналистов, и если уж они объявляют кого-нибудь инферналистом, от этого обвинения вряд ли будет просто избавиться: охотники на демонопоклонников не гнушаются получать «чистосердечные признания» при помощи пыток.

Лоялисты учат, что истинный путь Шабаша — это полная независимость и самостоятельность каждого вампира. Члены этой группировки убеждены, что свобода поступать по своему усмотрению принадлежит любому каиниту, а потому нередко нарушают приказы своих предводителей, исходя исключительно из этой самой убеждённости. Группировка консерваторов же, памятуя о врождённой склонности вампиров к одиночному образу жизни, считает, что любое потрясение основ и нарушение субординации вредит всей фракции и вынуждает тратить усилия, которые могли бы послужить великой цели. Сторонники центристов поддерживают идеи вампирской независимости, но при этом считают, что для достижения общей цели требуются общие правила игры, занимая, таким образом, промежуточное положение между лоялистами и консерваторами. Наконец, старейшие члены фракции практически поголовно принадлежат к группировке реакционистов, выступающих за необходимость централизации и авторитаризма как главных инструментов превращения Шабаша в военную структуру, которой под силу справиться как с предтечами, так и с Камарильей.

Миланский кодекс

I. Всем членам Шабаша надлежит безусловно поддерживать Регента фракции. Если Регент утрачивает доверие фракции, Шабаш должен выбрать нового Регента. Регент обязан пресекать тиранию и служить гарантом свободы для всех членов Шабаша.

II. Всем членам Шабаша надлежит хранить верность своим предводителям, но только до тех пор, пока означенные предводители исполняют волю Регента.

III. Всем членам Шабаша надлежит соблюдать Священные обряды.

IV. Всем членам Шабаша надлежит держать данное друг другу слово.

V. Всем членам Шабаша надлежит помогать друг другу и относиться друг к другу как к равным, укрепляя силу и единство фракции.

VI. Всем членам Шабаша надлежит ставить благо фракции и народа каинитов превыше своих личных интересов.

VII. Тот, кто не чтит этот Кодекс, не заслуживает уважения и помощи со стороны членов Шабаша.

VIII. Как было, так и должно быть впредь. Лекс Талионис есть эталон бессмертного правосудия, который надлежит соблюдать каждому из членов Шабаша.

IX. Всем членам Шабаша надлежит защищать друг друга от врагов фракции. Личные враги — это личные проблемы, но только до тех пор, пока они не угрожают делу фракции.

X. Всем членам Шабаша надлежит защищать территорию фракции от посягательств внешних сил.

XI. Дух свободы должен быть фундаментальным принципом фракции. Всем членам Шабаша надлежит ожидать и требовать от своих предводителей его безусловного соблюдения.

XII. Средством разрешения любых противоречий между членами Шабаша должен служить обряд Мономахии.

XIII. Всем членам Шабаша надлежит поддерживать членов Чёрной Руки.

Дополнение к Миланскому кодексу

XIV. Все члены Шабаша имеют право наблюдать друг за другом, руководствуясь соображениями безопасности фракции и принципами свободы её членов.

XV. Все члены Шабаша имеют право голоса перед советом равных и их непосредственных предводителей.

XVI. Все члены Шабаша обязаны бороться против членов фракции, злоупотребляющих своими полномочиями в личных целях и вредящих делу Шабаша. Член Шабаша может быть объявлен врагом фракции только с одобрения кворума Присков.

Именно фанатичное стремление уничтожить предтеч является стержнем, который объединяет все эти группировки. Каждый раз, когда между ними или отдельными стаями Шабаша разгорается междоусобный конфликт, иерархи фракции разыгрывают карту всеобщей ненависти к Камарилье, сторонников которой каиниты Шабаша считают марионетками предтеч. Веря в скорое и неизбежное наступление Геенны, члены Шабаша считают своей главной задачей подготовку к грядущему апокалипсису, началом которого, как они считают, станет пробуждение предтеч, что покинут свои тайные убежища и уничтожат мир. Прежде чем им это удастся, вампиры Меча Каина рассчитывают уничтожить допотопных старцев и занять место, которое принадлежит каинитам по праву, — место владык и повелителей подлунного мира.

Стоит отметить, что Шабаш стал самой серьёзной угрозой Камарилье за всю историю её существования. Неонаты, уставшие наблюдать, как одни и те же старейшины ночь за ночью годами продолжают наращивать собственное могущество за счёт молодых вампиров, открыто переходят на сторону Шабаша. Стены Элизиумов с каждым днём кажутся Принцам всё менее надёжной защитой против убийц Меча Каина. Города, которые годами и десятилетиями принадлежали Камарилье, становятся архиепископствами. С каждой ночью Камарилья решается на всё более и более отчаянные меры, объявляя Кровавую Охоту на вампиров, обвиняемых (а то и подозреваемых) в пособничестве Шабашу. Конечно, многие Сородичи используют эту ситуацию как удобный способ расправы с политическими противниками и конкурентами, но места убитых в непрестанно растущих рядах Шабаша занимают всё новые и новые бойцы.

Практики

Всё, что делает Шабаш, основано на двух зачастую взаимоисключающих понятиях: свободе и верности. Эти понятия закреплены и переплетены в своде законов фракции, так называемом Миланском кодексе (см. стр. 44). Согласно этому кодексу, каинит волен делать всё, что пожелает, пока сохраняет верность Мечу Каина, поскольку только фракция в целом способна защитить вампиров от тирании старейшин, в первую очередь — предтеч. Считается, что вампиры двух самых влиятельных кланов фракции, Ласомбра и Цимисхов, уже убили и диаблеризовали своих предтеч-прародителей, подав тем самым достойный, по их мнению, пример всем остальным.

Однако ни принципы, ни рвение не могут гарантировать, что Зверь останется в клетке. Как и Камарилью, Шабаш сотрясают и собственные противоречия, и политические дрязги, и религиозные и философские разногласия. В этих междоусобных конфликтах

зачастую льётся кровь, а их последствия нередко оказываются не менее пагубными, чем происки врагов. Несмотря на то, что у фракции есть иерархия, интересы различных группировок, которые обязан блюсти каждый принадлежащий к иерархии каинит, зачастую оказываются взаимоисключающими — ни одна жёсткая структура попросту не способна выстоять на столь шаткой основе. В результате большую часть времени и ресурсов вампиры Шабаша тратят на грызню друг с другом, забывая все противоречия и выступая единым фронтом только против общего врага.

Основная социальная единица Шабаша — это стая, группа вампиров, объединённых братскими узами (см. стр. 320) и общими интересами. Стаи настолько глубоко интегрированы в социальную структуру фракции, что каинит без стаи зачастую воспринимается как личность крайне подозрительная и не заслуживающая доверия. Предводители стаи выявляются постепенно, как правило, в результате ожесточённой внутренней борьбы: один из каинитов обычно становится вожаком, а другой — духовником (см. стр. 28). Существуют и более высокие ступени иерархии, но в отличие от Камарильи, где источником и средоточием власти является Принц, сторонники Шабаша предпочитают строить структуру фракции снизу. Более того, в некоторых епископствах вообще нет верховной власти, а всеми внутренними и внешними делами домена занимаются местные стаи (результаты их деятельности в большинстве случаев можно охарактеризовать разве что как смешанные).

Большая часть вампиров Шабаша, не являющихся представителями кланов Ласомбра и Цимисхов, относят себя к числу антитрибу — отступников, покинувших ряды кланов-прародителей. Принимая идеологию Шабаша, некоторые из них просто извращают принципы, лежащие в основе идеологии своих родных кланов, другие же берут эти идеи за основу и развивают их, доводя до самых чудовищных крайностей. Некоторые из этих антитрибу со временем даже выработали и передали своим потомкам предрасположенность к новым Дисциплинам, дав начало новым линиям крови, быстро нашедшим свою нишу в сообществе каинитов Шабаша (антитрибу-отступники описаны в десятой главе на стр. 458).

Обряды

В отчаянные времена больших войн члены Шабаша обычно просто собирают нескольких потенциальных каинитов в одном месте, даруют им Становление, а затем, не дав напиться досыта, глушат ударом лопаты по голове, бросают в яму, засыпают землёй и дают обезумевшим от Голода «землеройкам» шанс выбраться из общей могилы, утолив жажду крови за счёт своих собратьев по испытанию. Но если обстоятельства позволяют, вампиры Шабаша, получив Становление, проходят обряд Возведения. Задача этого обряда — представить новорождённого вампира сиру или стае, избавить его от оков человечности и превратить птенца из жалкого, слабого ничтожества в истинное чудовище, достойное называться каинитом Шабаша.

В насмешку над человеческими религиозными убеждениями многие обряды Шабаша так или иначе пародируют различные церковные таинства, в первую очередь католические. Одним из наиболее распространённых обрядов фракции является обряд Братания (см. стр. 319), в котором без труда угадываются черты христианского причастия. В ходе этого обряда каиниты смешивают свою кровь в большой чаше, а затем по очереди отпивают из неё, укрепляя тем самым единство стаи. Помимо этого обряда существует ещё масса других, но практически ни один из них не обходится без как минимум одного из непременных атрибутов: огня, крови или насилия. Сами обряды могут быть практически любыми: от танцев с огнём до ритуальных жертвоприношений и кровавых игр. Нежизнь каинитов Шабаша сурова и жестока, и обряды позволяют им хоть как-то спустить пар и ощутить единство с другими вампирами, прежде чем вернуться к взаимному недоверию и внутренним раздорам. Цель всех этих обрядов — укрепить в вампирах Шабаша чувство солидарности друг с другом, то, что объединит их всех, то, что поможет им подготовиться к идущей и грядущей войне.

Некоторые обряды Шабаша описаны в приложении на стр. 549.

Взгляд извне

Камарилья

Город Шабаша — это как страна третьего мира под властью демонопоклонников. Поверьте мне, истребление этих ублюдков — единственное верное решение.

Анархи

Они называют узы крови и религиозный фанатизм свободой. Они пропагандируют насилие и эксплуатируют образ плохих парней — может, молодёжь это и привлекает, но я-то вижу, что к чему.

Независимые

Сегодня они клянутся вам в дружбе, а завтра уже пытаются отрезать вам головы за пару неосторожных слов. Хотите сыграть с Шабашем на одном поле — играйте жёстко или идите домой.

Движение анархов

Главные твердыни: Лос-Анджелес, Сан-Диего, Сан-Франциско.

Формально Движение анархов является частью Камарильи и находится под властью правителей Башни Слоновой Кости. Камарилья утверждает, что анархи находятся под протекторатом фракции, но сами анархи расценивают её действия скорее как тиранию. Конечно, многие члены Движения всё же признают организующую роль и пользу общественных структур — лишь радикалы призывают к полному отделению от Камарильи. В большинстве своём анархи стремятся реформировать Башню Слоновой Кости изнутри, превратив её в то благожелательное общество Сородичей, на звание которого она так настойчиво претендует.

Что для этого нужно изменить? На дюжину анархов — тринадцать мнений. Все они согласны только в том, что перемены нужны, но никакого общего плана у Движения нет. Конечно, общие пункты у этих программ всё же есть — в основном те, что касаются перераспределения власти, сконцентрированной в руках старейшин, и общественных отношений, базирующихся на оценке личных заслуг вампира, а не на количестве прожитых им лет. В чём именно будет выражаться приверженность идеям — в громогласных дебатах в Элизиуме или партизанской войне против конкретных старейшин, — зависит только от самого анарха. В отличие от каинитов Шабаша, которые одержимы идеей вампирского превосходства, члены Движения хотя бы на словах стараются выступать за эгалитаризм.

Главная проблема состоит в том, что риторика анархов подрывает самые основы сложившегося вампирского сообщества. Анархи стоят поперёк горла не только старейшинам других фракций, но и многим успевшим дорваться до власти анциллам. С их точки зрения анархи предлагают им просто взять и пустить насмарку десятки и сотни лет упорной работы. Стоит ли удивляться тому, что надежды анархов на грядущие перемены раз за разом терпят крушение, а многие из них привыкают чувствовать себя в окружении врагов?

Несмотря на членство в Камарилье де-юре, де-факто Движение анархов является отдельной фракцией, хотя и лишённой организационной структуры, характерной для Камарильи, Шабаша и независимых кланов. Единственная идея, которая объединяет всех анархов, — это желание изменить текущее положение вещей. Однако если с ролью знамени, под которым могут собраться единомышленники, эта идея справляется прекрасно, то как план действий она никуда не годится. Кроме того, любая иерархическая структура склонна к стагнации, а это именно то, против чего выступают сами анархи.

Конечно, всё вышесказанное не означает, что Движение выступает против любых форм организации как таковых. Несмотря на название фракции, далеко не все её члены являются анархистами; существует немало тех, кто хочет просто реорганизовать существующие иерархии, взяв за основу общественно-политические идеи смертных. Большая их часть представляет ту или иную разновидность демократии, но внутри Движения существовали и с переменным успехом продолжают существовать сторонники самых разных учений — от неофеодализма до фашистского корпоративизма. Так или иначе, даже анархи понимают, что на определённом уровне организации должен находиться тот, кто видит общую картину: этот вампир обычно носит титул Барона (см. стр. 26).

Событие, которое впервые позволило анархам ощутить своё единство, произошло относительно недавно. Обстоятельства, сложившиеся в результате Второго Восстания анархов в 1994 году, привели к образованию Свободного Государства Анархов на территории штата Калифорния. Специально созванный Революционный Совет составил кодекс самоуправления Свободного Государства, после чего незамедлительно объявил о самороспуске. Кодекс получил имя «Статус Перфектус» — «Совершенное Государство». Документ оказался поистине революционным, поскольку впервые в современной истории вампиров надежды и чаяния анархов были сформулированы прямо и недвусмысленно. Кодекс призывал анархов защищать и поддерживать друг друга вне зависимости от клановой принадлежности. Он обещал Сородичам общество, свободное от политического преследования и тирании старейшин и гарантирующее свободу каждому из своих членов. Кодекс объявлял свободу воли — либертас — естественной частью вампирской природы и призывал Сородичей бороться с теми, кто пытается отнять их либертас и превратить их в своих рабов. Конечно, кое-кто из анархов продолжает отвергать некоторые (а то и все) положения «Статус Перфектус», но кодекс был и остаётся документом, оказавшим наибольшее влияние на Движение в целом, и является ближайшим аналогом того, что можно назвать идеологическим стержнем всей фракции.

Впрочем, нехватку организованности анархи с лихвой восполняют страстью и самоотверженной верностью своим идеалам. Будь то озлобленный воинствующий неонат из банды уличных анархистов или пламенный ораторствующий интеллектуал — анархи представляют собой движущую силу, которой большинству Сородичей попросту нечего противопоставить. Ещё сильнее всех пугает тот факт, что анархи, похоже, и сами искренне верят в то, о чём говорят. Конечно, старейшины могут сколько угодно списывать это на наивность или неумение справляться с превратностями Извечной Борьбы, но эта «неопытная молодёжь», похоже, раз за разом

добивается того, чего так и не удалось достичь за сотни лет политических игр и закулисных интриг. И старейшин это пугает: те, в чьих руках находится власть, не любят, когда она начинает утекать сквозь пальцы.

Пламя, века назад зажжённое первым Восстанием Анархов, продолжает тлеть по сей день, и многие Анархи считают, что пришло время раздуть из него пожар новой революции.

Практики

Некоторые Сородичи ошибочно полагают, что Движение — это всего лишь горстка едва переживших Становление бруха, по привычке бунтующих против старших вампиров, так что их нередко удивляет присущее этой фракции многообразие. На каждого громогласного озлобленного неоната, намеренного строить новый мир исключительно на обломках старого, в Движении найдётся разумный трезвомыслящий анцилла. Анархи бы не просуществовали так долго, если бы они все были неуёмными ниспровергателями основ или горсткой юнцов, страстно одержимых какими-то наивными идеалами. Именно многообразие является самой слабой и одновременно самой сильной чертой Движения.

К несчастью, вампиры, собравшись вместе, непременно начинают выяснять, кто из них главный, так что анархам волей-неволей пришлось выработать механизмы разрешения подобных конфликтов. Для вампиров, убеждённых в том, что основой новых социальных взаимоотношений должна стать та или иная система оценки личных качеств и заслуг, сама концепция фиксированного общественного положения может показаться если не оскорбительной, то как минимум неуместной. Вместо неё анархи предпочитают полагаться на то, что они знают о том или ином Сородиче непосредственно или со слов других анархов. Так что для персонажей из фракции анархов статус — это факт биографии, опирающийся исключительно на их собственную репутацию в глазах жителей отдельного баронства и всех членов Движения в целом: комбинация вдумчивой саморекламы, народной молвы и откровенного бахвальства. Статус анарха никак не связан с его властными полномочиями и положением в обществе: среди анархов есть множество рядовых вампиров (вроде знаменитого шутника Смеющегося Джека), чей статус куда выше статуса многих анархов, называющих себя Баронами. Стоит отметить, что анархам обычно нет дела до того, какая о них идёт молва: добрая или дурная, ведь, как говорил Оскар Уайльд, «неприятно, когда о тебе много говорят, но ещё хуже, когда о тебе совсем не говорят».

Игры и розыгрыши

В отличие от Шабаша с его кровавыми ритуальными игрищами и Камарильи с натужным официозом её Элизиумов анархи не прочь как следует повеселиться и пошутить друг над другом. Они считают, что ночь дана Сородичам не для того, чтобы плести коварные интриги и купаться в крови, а для того, чтобы брать от неё всё, что она в силах предложить. Члены Шабаша считают это отвратительным проявлением человечности, а циники из Камарильи — свойственным юности безрассудством, но анархам плевать. Они продолжают считать игры и розыгрыши как своих собратьев по баронству, так и прочих Сородичей, лучшим способом продемонстрировать удаль и спустить пар.

Конечно, далеко не все анархи одобряют подобное баловство, поскольку считают, что оно снижает уровень дискурса, создавая фон, на котором намерения и цели Движения становится сложно воспринимать всерьёз. Кроме того, некоторые из этих игр и розыгрышей довольно опасны и нередко ставят Маскарад под угрозу срыва. А что хуже всего, праздное веселье отнимает массу ценного времени, которое можно было бы потратить с толком, посвятив его делу революции. Справедливости ради стоит отметить, что публичные подначки в адрес находящихся в Элизиуме старейшин и в самом деле могут усложнить переговорный процесс между Бароном и местным Принцем; салки с огнестрельным оружием и впрямь могут быть довольно опасными, даже если по правилам стрелять в голову запрещено; а постановочные несчастные случаи, в которых роль невольных убийц достаётся ничего не подозревающим смертным, а жертв играют притворяющиеся трупами вампиры, действительно балансируют на грани нарушения Маскарада.

Однако молодым анархам плевать на любые доводы. Рано или поздно звучит что-нибудь типа: «Нахрен всё, вечность слишком коротка», — и игры продолжаются.

Взгляд извне

Камарилья

Анархи, конечно, понимают, что их место под сводами нашей Башни, но дестабилизирующее влияние Движения может стать проблемой. Разумнее всего будет заставить их молчать.

Шабаш

Идеи-то у них правильные, но они слишком боятся сделать следующий шаг и сбросить оковы человечности. Среди анархов немало хороших рекрутов, но с ними главное не перегнуть — слишком уж легко ломаются.

Независимые

И что же, нам всем теперь следует взяться за руки и стать братьями? Это вряд ли, юный каинит. Мой клан яростно сражался, чтобы выбраться из трясины Извечной Борьбы, и я не намерен отрекаться от этого наследия только потому, что ты усматриваешь в сложившейся ситуации некую несправедливость.

Независимые кланы

Главные твердыни: Аламут (Ассамиты), Каир (Последователи Сета), Венеция (Джованни), Калькутта[1] (Равнос).

За последние несколько сотен лет смертоносный танец между Камарильей и Шабашем сильно изменил лик вампирского сообщества. Извечная Борьба двух фракций не раз тайно влияла на ход мировой истории: в пламени этого противостояния сгинули миллионы человеческих жизней. Однако нашлись кланы, которые решили, что за схваткой фракций, грызущихся между собой из-за древних обид, безопаснее всего наблюдать со стороны.

Из тринадцати великих кланов в войне между Камарильей и Шабашем не пожелали участвовать четыре. Конечно, отдельные члены этих кланов (в основном молодёжь) время от времени появляются по обе стороны баррикад, но у старейшин этих кланов чаще всего есть собственные интересы, зачастую противоречащие интересам и убеждениям обеих фракций.

Однако не стоит забывать, что все Сородичи прежде всего являются вампирами, и только потом — членами своих кланов; далеко не все они хранят слепую непоколебимую преданность своим сирам и старейшинам. Для многих из них на первом месте стоит личная выгода, которая может как гармонировать с интересами клана, так и полностью им противоречить. Это, естественно, вносит массу нюансов во взаимоотношения с членами независимых кланов — никогда нельзя знать наверняка, в какой момент и в чьих интересах действует тот или иной каинит. Фактически никто не мешает этим Сородичам под маской погони за личной выгодой тайно действовать в интересах клана (или наоборот). Более того, действия независимых Сородичей вдвойне непредсказуемы, поскольку у их кланов нет никаких политических и идеологических мотивов действовать в рамках некой общей, заранее определённой стратегии.

По крайней мере, для постороннего наблюдателя всё выглядит именно так.

Говорят, что среди членов независимых кланов сохранилось значительно больше старейшин, чем в рядах кланов, входящих в Камарилью и Шабаш. Говорят, что предтеча одного из независимых кланов никуда не исчезал и вот уже много сотен лет активно помогает своему потомству. Говорят, что члены другого клана преследуют тайные цели, убивая вампиров. Говорят, что мафусаилы третьего клана пробудились от торпора и теперь собирают своё потомство, намереваясь совершить нечто поистине ужасное. Говорят, четвёртый клан…

Слухи можно пересказывать до бесконечности, но только одно можно сказать с уверенностью: независимые Сородичи не отличаются ни каким-то особым эгоизмом, ни исключительным альтруизмом, и в этом они ничем не лучше и не хуже подавляющего большинства вампиров Шабаша или Камарильи. Если они и служат марионетками в руках своих старейшин, то продолжают действовать так, будто ничего об этом не знают.

Кланы

Между независимыми кланами нет практически ничего общего, за исключением нежелания участвовать в Извечной Борьбе на стороне одной из фракций. Каждый клан играет в этом противостоянии свою роль, и каждый из них преследует исключительно свои собственные цели. Стоит отдельно отметить, что независимые кланы не связаны друг с другом союзническими обязательствами и предпочитают руководствоваться собственными убеждениями и моральными принципами, не имеющими никакого отношения к убеждениям и принципам других кланов и фракций.

Ассамиты

Ассамиты (сами они предпочитают называть себя Детьми Хакима) — это клан, члены которого уже не одну сотню лет промышляют убийствами по найму. Работают они и с фракциями, и с кланами, и даже с отдельными вампирами — они сотрудничают с любым, кто готов заплатить за убийство собственной кровью. Клан Ассамитов считается самым опасным и зловещим из независимых кланов, и причиной тому служит не только репутация беспощадных убийц, но и слухи о нездоровом пристрастии членов клана к крови старейшин.

Несмотря на традиционно нейтральную позицию клана профессиональных наёмников, кое-кто из Детей Хакима постепенно начал задумываться о возможных выгодах вступления в ряды Камарильи или Шабаша. Однако в целом Ассамиты беспрекословно следуют приказам из Аламута, древней горной твердыни клана, и руководствуются «Законами Хакима», сводом внутренних правил и уложений клана. Самые благочестивые из ассамитов верят, что другие вампиры — чума, которую следует искоренить, но большинство всё же считает, что каждого вампира надлежит судить — и, возможно, казнить — за его грехи, а не просто за то, что он вампир.

Подробнее об Ассамитах рассказано на стр. 52.

1. Прим. пер.: с 2001 года официальное название города звучит как Ко́лката.

Последователи Сета

У Последователей Сета есть своя веская причина отказываться от участия в войне фракций. Дело в том, что они считают себя частью чего-то куда более древнего, чем Камарилья и Шабаш, и с негодованием отвергают саму идею того, что цели, которые клан преследовал со времён античности, можно отодвинуть на второй план только из-за кучки вампиров, пару сотен лет назад придумавших себе новое громкое имя. Последователи Сета возводят происхождение своего учения к истокам цивилизации и верят, что истину следует искать именно в наследии древних, а не среди суетных перипетий современности.

Конечно, всё сказанное не означает, что сетиты гнушаются оказывать платные услуги другим кланам и фракциям. Последователи Сета черпают свои тайные знания из самых глубоких и древних источников, и доступ к ним может получить любой, кто согласится заплатить назначенную цену. Многие Сородичи прекрасно осознают, что в любой сделке с сетитами может крыться подвох, но всё равно периодически обращаются к ним за помощью, мысленно утешая себя, что уж этот-то раз точно будет последним. Имея дело с членами этого клана, следует помнить, что каждый погашенный перед ними долг, каждое выполненное для них задание, каким бы странным оно ни казалось, в конечном итоге продиктовано стремлением Последователей исполнить своё предназначение: воскресить великого и могучего Сета.

Подробнее о Последователях Сета рассказано на стр. 68.

Взгляд извне

Камарилья

Они определённо что-то замышляют. Конечно, многие из числа этих независимых Сородичей уже влились в наши ряды, но их не так много, особенно по сравнению с остальными — слишком своевольными и своенравными, чтобы их можно было контролировать. В одиночку им, конечно, не выстоять, однако они достаточно могущественны, чтобы изменить баланс сил.

Шабаш

Эти кланы утверждают, что свободны? Херня. Все они — такие же марионетки предтеч, как и кланы Камарильи. Джованни могут сколько угодно прятаться в своих поместьях, а сетиты — молиться своим стрёмным богам. Когда наступит конец света, они сдохнут, как и все остальные.

Анархи

Эти ребята знают, что делают. Держатся в стороне от Извечной Борьбы, строят собственные планы на будущее — делают всё, чтобы их мнение принимали в расчёт. Вот она — свобода. Жаль, конечно, что этим ублюдкам едва ли можно верить.

Джованни

Джованни — клан не только в вампирском, но и в человеческом смысле этого слова, поскольку большую часть его членов связывает не только общая Кровь, но и семейное родство. Джованни — клан некромантов, преследующих две главные цели: изучение тайн небытия и накопление богатства и влияния в мире смертных. Стоит отметить, что цели эти не только амбициозны, но и весьма полезны, и не раз помогали клану добиваться значительных успехов. Однако лишь самые высокопоставленные старейшины клана знают, что ещё основатель клана, Август Джованни, стремился использовать некромантию как инструмент, способный ни много ни мало уничтожить Завесу, отделяющую мир живых от мира мёртвых.

Джованни не участвуют в войне фракций потому, что им попросту нет до неё никакого дела. Последние несколько сотен лет клан успешно справлялся со всеми трудностями самостоятельно, а его члены, по большому счёту, не делали ничего такого, что угрожало бы непрочному фасаду Маскарада. Джованни всегда были самодостаточны, и семья всегда была для них лучшим союзником, самым востребованным активом и силой, на которую можно положиться. Членство в какой бы то ни было фракции просто не могло дать Джованни ничего такого, чего клан не мог бы получить, потянув за ниточки своей социальной, финансовой или агентурной сети. Конечно, существует так называемое Обещание — договор о взаимном невмешательстве между Джованни и Камарильей, но в остальном политика клана никак не зависит от того, что о ней думают другие кланы и фракции. Искусство некромантии и практически полная самодостаточность — вот две вещи, которые заставляют многих вампиров нервничать, когда речь заходит о клане Джованни.

Подробнее о Джованни рассказано на стр. 60.

Равнос

Вампиры клана Равнос — непревзойдённые мастера иллюзий, и сама Кровь толкает этих Сородичей на путь порока. Каждый каинит из клана Равнос верен прежде всего самому себе, но есть среди них и те, кто ставит интересы клана лишь на ступень ниже своих собственных. По сравнению с другими независимыми кланами клан Равнос крайне дезорганизован: отчасти оттого, что диаспора разбросана по всему земному шару, а отчасти благодаря столь несвойственной вампирам жажде странствий. Равнос путешествуют по всему миру, заглядывая и в города Камарильи, и во владения Шабаша. Принцы и Архиепископы, естественно, относятся к таким гостям с подозрением, но слишком многие из них на собственном опыте знают, сколько головной боли может причинить даже один равнос, если попробовать не впустить его на свою территорию.

Естественно, бродягам-равнос нет никакого дела ни до политики фракций, ни до какой бы то ни было политики вообще. Многие считают, что этот клан слишком неорганизован, чтобы оказывать хоть какое-то влияние на ход Извечной Борьбы. В ответ на подобные заявления равнос обычно согласно кивают и продолжают заниматься своими делами. Члены этого клана верят, что однажды родоначальник клана проснётся и уничтожит других предтеч, а до тех пор можно продолжать путешествовать и ни о чём не беспокоиться.

Подробнее о Равнос рассказано на стр. 70.

Ассамиты

Потомки Хакима, которых остальные Сородичи называют Ассамитами, — это бесшумные клинки во тьме, кровожадные ассасины, солдаты войны теней, орден наёмных убийц на службе у бессмертных владык. С точки зрения фракций Ассамиты — независимые специалисты, истинные наёмники, которые работают на того, кто готов заплатить им кровью, будь то Принц, Приск или рядовой Сородич. К моменту, когда жертва понимает, что по её следу идёт ассамит, она обычно уже не успевает ничего предпринять. Естественно, Ассамиты пользуются неоднозначной репутацией: Сородичи нередко скрывают свой страх перед ними за маской презрения.

На самом деле Ассамиты — отнюдь не простые головорезы и наёмные убийцы. Это сложноорганизованный и замкнутый клан, учение которого зиждется на трёх основополагающих принципах: мудрости, чародействе и диаблери. Конечно, большая часть ассамитов из числа тех, с кем приходится иметь дело другим Сородичам, — представители касты воинов, так что о клане в целом обычно судят именно по ним. Стоит отметить, что Ассамиты отнюдь не стремятся развеивать подобные заблуждения. Грубоватый и примитивный образ беспощадных убийц помогает вести дела и к тому же отлично маскирует истинную природу клана.

Давным-давно Ассамитов едва не погубило могучее проклятье, наложенное тауматургами клана Тремер по решению Внутреннего Круга Камарильи. Это проклятье было призвано обуздать неуёмную кровожадность Ассамитов, и теперь ни один из них не может испить крови другого Сородича без вреда для себя. Без диаблери единственным способом понизить своё поколение и приблизиться к священному престолу Хакима, прародителя клана (кто-то называет его вампиром второго поколения, кто-то судьёй, получившим Становление от одного из предтеч), остаётся древний и очень сложный ритуал, секреты которого ревностно оберегают учёные чародеи и алхимики Аламута. Если бы не проклятие Тремер, вряд ли что-то заставило бы Ассамитов отказаться от диаблери, который они активно практиковали в прошлом.

Прозвище: Ассасины.

Фракции: большая часть клана Ассамитов склоняется к идее независимости, предпочитая строго деловое сотрудничество с обеими фракциями без каких-либо политических предпочтений. Впрочем, говорят, что некоторые ассамиты всерьёз убеждены, что вступление в Камарилью или Шабаш укрепит позиции клана и сделает его сильнее.

Внешний вид: старшие ассамиты в основном являются уроженцами Ближнего Востока и Северной Африки, но среди более молодых представителей клана наблюдается куда большее этническое разнообразие. Когда это уместно, ассамиты предпочитают носить одежду, соответствующую их религиоз-

ным и клановым обычаям. На публике же Ассасины предпочитают не выделяться из толпы и одеваются так, чтобы не привлекать к себе ненужного внимания. Кожа ассамитов с годами темнеет (в отличие от остальных вампиров, чья кожа, наоборот, становится бледнее) — самые старые вампиры этого клана похожи на статуи, вырезанные из чёрного дерева.

Убежища: если ассамиты действуют в составе оперативной ячейки, они, как правило, выбирают в качестве штаб-квартиры какое-нибудь отдельно стоящее строение, местоположение которого позволяет ассасинам использовать его как наблюдательный пункт. Эти убежища, как правило, удобны и хорошо оборудованы, обстановка при этом отличается практичностью, характерной для помещений, хозяева которых готовы в любой момент удариться в бега. У каждого члена такой ячейки обычно есть ещё и своё собственное тайное убежище — как правило, скромное, ничем не примечательное жильё, в котором можно залечь на дно и спокойно переждать, пока утихнет шум.

Биографии: тех, кто получает Становление клана Ассамитов, можно разделить на две основные категории. Провинциалы не выделяются из толпы и продолжают жить и действовать там, где получили Становление, в привычной для них среде. Космополиты, напротив, путешествуют по всему миру, а их знания и отточенные социальные навыки позволяют им без особого труда вливаться в любое окружение.

Создание персонажа: первичными характеристиками ассамитов обычно являются физические, вторичными — социальные, иногда наоборот (некоторые ассамиты, прежде чем наносить удар, предпочитают подобраться к жертве поближе). Первичными способностями чаще всего являются таланты или навыки, однако в руках мудреца и знания могут служить оружием. В биографии персонажа-ассамита вряд ли будет множество достойных упоминания фактов: вампиры этого клана чаще всего предпочитают концентрироваться на Дисциплинах. У Ассамитов есть собственный уникальный Путь Просветления, но следуют ему, как правило, лишь самые ярые приверженцы учения клана — остальным приходится прикладывать немало усилий, чтобы сохранять Человечность и добродетели на должном уровне.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Сокрытие, Упокоение.

Изъян: из-за проклятия Тремер любой ассамит, выпивший кровь другого Сородича, получает одно неотвратимое тяжёлое повреждение за каждый выпитый пункт крови. Совершив диаблери, персонаж получает по одному неотвратимому губительному повреждению за каждый пункт значения воли жертвы; даже если диаблерист сумеет это пережить, он не получит от совершения диаблери никаких преимуществ, а его поколение не изменится. Кроме того, все ассамиты обязаны отдавать часть прибыли от выполненных контрактов своим сирам и старейшинам (как правило, около 10%).

Организация: клан Ассамитов — замкнутая иерархическая структура, во главе которой стоит Горный Старец, который руководит всеми делами клана из крепости Аламут. Горный Старец обладает абсолютной властью — ассамиты относятся к нему со сложной смесью страха и почтения, а поступающие из Аламута приказы выполняют беспрекословно. Проявившие себя агенты и оперативные ячейки — так называемые фала́ки — нередко получают право действовать автономно и принимать решения самостоятельно, но и среди них почти не встречаются те, кого можно было бы отнести к числу отступников.

Стереотипы

Бруха: *они — громогласны, мы — неуловимы. Поэтому они падут, а мы вознесёмся.*
Вентру: *стервятники, терзающие труп давно почившего величия.*
Гангрелы: *если знать, куда вонзить нож, они умирают точно так же, как и прочие Сородичи.*
Джованни: *они ценят свободу так же, как и мы, но оскверняют её своими нечистыми деяниями.*
Ласомбра: *их речи пусты, но они никогда не гнушались работать с нами и всегда исправно платили по счетам.*
Малкавиане: *в притче о скорпионе и лягушке они — и скорпион, и лягушка.*
Носферату: *полезные друзья, хоть и стремятся стать частью общества, которое их отвергает.*
Последователи Сета: *смирение перед ликом Бога божественно само по себе, вот только их бог нечист.*
Равнос: *дай им понять, кто ты, и они уйдут с твоей дороги.*
Тореадор: *мы убиваем во имя нашего Бога. Они убивают во имя мести за удачную остроту.*
Тремер: *они завладели могуществом Соломона, но не его мудростью. Мы отомстим.*
Цимисхи: *они ещё помнят старые обиды. Лучше не спускать с них глаз.*
Каитифы: *у каждого народа есть свой козёл отпущения.*

Камарилья: *Вавилонская башня, выстроенная Икаром.*
Шабаш: *они втаптывают в грязь то, что свято, и верят, что так стяжают вечную славу.*
Анархи: *мудрейшее из племён — только они умеют признавать своё незнание.*

БРУХА

История Бруха — это история безмятежного величия Сородичей, сгоревшего в пламени их собственных страстей. Этот клан когда-то возглавил и привёл к процветанию древний Карфаген, но коварное предательство Вентру, тайных покровителей Рима, положило этому конец. С тех самых пор Бруха затаили обиду.

Нынешние Бруха — бунтари и провокаторы, вандалы и хулиганы, вестники перемен в обществе, охваченном проказой стагнации. Как и полагается бунтарям, Бруха выступают за свержение статус-кво, но при отсутствии конкуренции со стороны других кланов сами охотно выступают за сохранение стабильности. Стоит отметить, что Бруха на удивление неплохо удаётся сочетать эти две, казалось бы, взаимоисключающие крайности. Как правило, это выражается в том, что в клане всегда найдётся Сородич, готовый выступить против товарища, которому слишком уж полюбилась роль революционного диктатора.

Бруха куда больше, чем другие Сородичи, подвержены влиянию чисто человеческих страстей. Бруха обожают действовать и всегда готовы живо отреагировать и на зажигательную речь, и на несправедливость, и на призыв к оружию. Эта необузданная эмоциональность может показаться благом, но стоит помнить, что языком страстей и эмоций говорит Зверь.

Ни один разумный Принц не станет сбрасывать Бруха со счетов, и редкий бруха позволит кому-нибудь безнаказанно собой манипулировать и помыкать. Верховным и единственным господином для любого бруха является только он сам, и всякому, кто задумает покорить его своей воле, придётся приложить немало усилий. Стоит отметить, что задача эта вдобавок будет не самой безопасной: бруха, почуяв неладное, скорее всего, сначала разорвёт обидчика на части, а только потом, если не забудет, начнёт задавать вопросы; и плевать, Примоген перед ним или простой смертный коп.

Некоторые историки из числа Сородичей полагают, что, протестуя против установленного предателями порядка, Бруха всего лишь возвращают им должок. Другие же считают, что клан уже давно подчинился этому самому порядку и с тех пор послушно выполняет функции ручной оппозиции. Большинству бруха, впрочем, нет ни малейшего дела до того, что думают другие, — главное, чтобы была хорошая драка и возможность в ней поучаствовать.

Прозвище: Смутьяны.

Фракции: несмотря на всю свою мятежную риторику, большая часть бруха считает себя членами

Камарильи. Молодых Смутьянов порой привлекает дикая свобода Шабаша, но старейшины считают, что и в Башне Слоновой Кости ещё есть, против чего бунтовать.

Внешний вид: многие бруха ценят бунтарский стиль в одежде и поведении — цветные волосы, бритые головы, шипы, заклёпки, кожа, цепи, латекс и футболки с дерзкими лозунгами. Конечно, далеко не все бруха носят эту «униформу», но многие из них любят время от времени принарядиться во что-нибудь провокационное. Некоторые молодые бруха считают главным инструментом подпольщика информационные технологии: среди этих Сородичей полно ребят, способных начать заварушку, пару раз ткнув пальцем в экран мобильного телефона.

Убежища: если Бруха и чувствуют какую-то особую связь со своими городами, то выражается она явно не в привязанности к каким-то определённым их уголкам. У бруха может быть с полдюжины различных убежищ, явочных и конспиративных квартир — в основном обшарпанных халуп, пустующих до тех пор, пока хозяину не понадобится сменить берлогу. Порой в этих убежищах живут смертные из числа верных последователей идеологии или культа личности приютившего их вампира. Для самого бруха так даже удобнее — в случае чего под рукой всегда есть перекус.

Биографии: будучи существами страстными, Бруха нередко даруют Становление под влиянием момента, так что потомки этих Сородичей обычно представляют собой весьма и весьма пёстрое сборище. Иногда бруха выбирают более осмысленно, даруя Становление тем, кто разделяет (или наоборот, не разделяет) взгляды своего будущего сира.

Создание персонажа: Бруха чаще всего (хотя отнюдь не всегда) выбирают потомков из числа мятежных духом и склонных к насилию людей. Натура Бруха чаще всего совпадает с маской, поскольку Бруха не считают нужным её скрывать. Первичными характеристиками бруха обычно являются физические, а вторичными с равной вероятностью могут быть как ментальные, так и социальные. Многие бруха делают упор на навыки и таланты, но большинство не забывает и о том, что отличает революционера от простого головореза, — о знаниях. Самыми распространёнными среди Бруха фактами биографии являются информаторы, союзники и стадо.

Клановые Дисциплины: Стремительность, Мощь, Величие.

Изъян: те же душевные порывы, что толкают Бруха на путь величия или порока, могут разжечь в них пламя неистовой ярости. Сложность проверок, связанных с попытками сдерживать или контролировать приступы ярости (см. стр. 322), возрастает на два пункта (вплоть до максимума 10). Кроме того, Бруха не могут тратить пункты воли, чтобы предотвратить приступ ярости, но если приступ уже начался, персонаж, как обычно, может потратить пункт воли, чтобы взять себя в руки на один ход.

Организация: мода на идеи и идеалы непостоянна, но среди Бруха можно более или менее точно обозначить две основные группировки — идеалистов и иконоборцев. Иконоборцы считают, что нужно всё сломать и посмотреть, что получится, а идеалисты убеждены, что без должного теоретического обоснования ни одну идеологическую проблему решить невозможно. Истоки философии идеалистов восходят ещё к эпохе античности, когда Бруха были кланом мудрецов и просвещённых правителей; нет ничего удивительного в том, что подавляющее большинство идеалистов — это анциллы и старейшины.

Стереотипы

Ассамиты: *быстрые, невидимые, фанатичные и кровожадные? Звучит как проблема, которую лучше переложить на плечи других.*
Вентру: *господин Рожа, познакомьтесь с мистером Ботинком.*
Гангрелы: *пока они уважают наши интересы, мы уважаем их.*
Джованни: *если тебе приходится иметь дело с этими итальяшками, тебе, считай, уже крышка.*
Ласомбра: *те же вентру, только сбоку.*
Малкавиане: *доверие? Ну уж нет. Общие интересы? Может быть.*
Носферату: *лучше если они сливают тебе чужую инфу, чем наоборот, так что крепись.*
Последователи Сета: *яблоко от яблони недалеко падает, а эту яблоню нужно было срубить давным-давно.*
Равнос: *спорим, я смогу зашвырнуть вон того дальше, чем ты?*
Тореадор: *эти знают, как вытворять всякие штуки в постели. Хоть на что-то они годятся.*
Тремер: *если один из этих начнёт странно на тебя пялиться, постарайся успеть подобраться на расстояние удара, прежде чем твоя кровь загорится.*
Цимисхи: *старые и мерзкие упыри с когтями и зубами вместо причиндалов. Но хотя бы честные.*
Каитифы: *научи их чему-нибудь полезному, и однажды, возможно, они вернут тебе должок.*

Камарилья: *в целом работает, но только если пинать её в нужном направлении.*
Шабаш: *тупые ублюдки не понимают, что продав душу дьяволу, становишься его рабом, а не господином.*
Анархи: *мы тут собираемся проделать в Принце пару новых дырок, поехали с нами, повеселимся!*

Вентру

Пока другие кланы проворачивали свои мелкие интрижки, Вентру пользовались благосклонностью Цезаря, помогали советами Карлу Великому, финансировали экспедиции эпохи Великих географических открытий и управляли политикой Святого Престола. Власть — вот их наследие, и любой вентру, едва став птенцом, начинает восхождение к вершинам могущества, к престолам старейшин, что держат в своих руках судьбы мира. С незапамятных времён они были серыми кардиналами мира смертных и полноправными владыками мира Сородичей.

Естественно, другие кланы считают их претензии в лучшем случае безосновательным самодовольством, а в худшем — назойливой надменностью, за которую, конечно же, полагается жестокая расплата. Понятно, что кто-то должен быть главным, но почему этим кем-то всегда должен быть многоречивый напыщенный вентру? Впрочем, стоит отметить, что корона — не самый удобный головной убор, и хотя положение обязывает, далеко не у всех Патрициев получается сносить критику плебеев с достоинством — даже самые добродетельные из владетельных Сородичей порой ведут себя как кровожадные тираны.

Нынешний клан Вентру — это синтез древности и современности, в котором старое и новое сосуществуют, пребывая друг с другом в поразительном контрасте. Старейшины клана владеют древним золотом из сокровищниц Креза, а молодёжь делает новые деньги на биржах и колебаниях курсов валют. Старейшины командуют армиями и руководят политикой государств, а неонаты меняют мир при помощи онлайн-сервисов и мобильных приложений. Но, несмотря на всё своё богатство, славную историю клана и положение в обществе Проклятых, Вентру, как и другие Сородичи, бессильны перед зовом великого уравнителя всех вампиров — драгоценной крови.

Прозвище: Патриции.

Фракции: если верить самим Вентру, идея создания Камарильи принадлежала именно им. Все остальные кланы лишь осознали преимущества гениального предложения Патрициев и собрались под их знамёнами.

Внешний вид: если не нужно ослепить кого-нибудь блеском богатства и власти, вентру придерживаются консервативного и сдержанного стиля в одежде. Принцы из клана Вентру вполне могут носить какой-нибудь символ власти (как правило, что-то типа золотого венца или скипетра), но молодым Патрициям приходится демонстрировать свои достижения более скромной атрибутикой вроде костюмов, галстуков, платьев и украшений, с виду непримечательных, но подобранных так, чтобы создавать поистине потрясающий ансамбль. Если вентру выглядит не безупречно, это значит, что всю ночь он как минимум гонялся за охотниками из Общества Леопольда или в одиночку отражал набеги Шабаша.

Убежища: типичное убежище вампира из клана Вентру является зеркалом, призванным отражать влияние (читай — богатство) и утончённый вкус своего владельца. Блистательное, грандиозное, вычурное, — для его описания подойдёт любой из этих эпитетов. Патриции не разделяют страсть к аляповатой безвкусице, свойственную многим другим Сородичам; им

по душе не модный авангард, а нестареющая классика. Убежище любого истинного Патриция — это органичное продолжение его самого, и для Вентру малейшее несовершенство в обстановке есть признак слабости, некомпетентности или даже безумия.

Биографии: внимание Вентру может привлечь любой смертный, уже сумевший кое-чего добиться в жизни, поскольку подбирать и оценивать потенциальных потомков будущие сиры начинают задолго до их Становления. Чаще всего выбор Патрициев падает на светских львиц, отпрысков богатых семей, корпоративных карьеристов, армейских офицеров и изредка — на самых многообещающих тёмных лошадок.

Создание персонажа: вентру обычно тяготеют к властным или контактным архетипам. Первичными характеристиками персонажей-вентру обычно становятся социальные или ментальные, но в принципе первичной может стать любая группа способностей — это зависит только от того, каким путём шёл человек, прежде чем привлечь внимание Патриция. При создании персонажа-вентру рекомендуется не экономить на фактах биографии, поскольку практически все Патриции обладают как минимум значительным богатством и статусом, а также внушительным стадом (последний факт особенно востребован из-за кланового изъяна). Старейшины, как правило, вдобавок обзаводятся большими доменами.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Величие.

Изъян: всем вентру присущ утончённый вкус — в пищу им годится кровь только одной определённой категории смертных. Когда игрок создаёт персонажа-вентру, он должен вместе с рассказчиком определить эту категорию. Обратите внимание, что выбор этот окончательный, и после начала игры его уже нельзя будет изменить. Кровь смертных, не относящихся к выбранной категории (в том числе кровь животных), не пополняет запас пунктов крови персонажа вне зависимости от того, сколько он её выпьет, — его просто немедленно стошнит. Категория жертв, кровь которых годится для персонажа-вентру, может быть как довольно узкой (например, младшие сёстры), так и относительно широкой (например, обнажённые подростки). Кровь Сородичей не подпадает под эти ограничения.

Организация: в основе раздробленной организационной структуры клана Вентру лежит не жёсткая иерархия, а общепринятая (хотя и довольно запутанная) полуфеодальная система общественных отношений, оперирующая понятиями вроде «господин», «слуга», «клятва верности» и «долг чести». Многие вентру считают себя полноправными тайными хозяевами своих владений и консолидируют власть над ними при помощи разветвлённых агентурных сетей и прочих теневых структур. Вентру высоко ценят искусство этикета и понятие чести и при общении друг с другом используют сложную систему титулов и обращений — строгие правила этикета и общественного церемониала клана Вентру, если изложить их в письменном виде, заняли бы несколько увесистых томов. Кроме того, практически каждый достойный Патриций обязан знать свою родословную Крови как минимум до старейшин, а лучше — мафусаилов.

Стереотипы

Ассамиты: *полезны, но только до тех пор, пока их яд не просочится в нашу кровь.*
Бруха: *вот что бывает, когда отказываешься признавать поражение.*
Гангрелы: *кто бы мог подумать, что в примитивном разуме дикаря есть место для столь непомерной гордыни.*
Джованни: *наши мертворождённые родственнички, которые так и не научились отличать добро от зла, а то, что можно трахать, от того, что нельзя.*
Ласомбра: *опасные самозванцы, зарящиеся на венец, что принадлежит нам по праву достоинства и чести.*
Малкавиане: *чистку следует устраивать сразу, как только осознаёшь, что начинаешь искать оправдание их поступкам.*
Носферату: *на удивление полезны, нужно только привыкнуть к их одиозной наружности и непомерно раздутой самооценке.*
Последователи Сета: *если в твоём домене завелись змеи, следует устроить им встречу с их владыкой — солнцем.*
Равнос: *ни одно царство не может существовать, путаясь с побеждёнными.*
Тореадор: *каждому королю нужна королева, а в клане Розы множество королев.*
Тремер: *полезные союзники и опасные враги в одном лице. Лучше сразу дать им понять, кто тут главный.*
Цимисхи: *разве липкого зловония их насквозь прогнивших душ недостаточно, чтобы понять, что от них стоит держаться подальше?*
Каитифы: *эти жалкие ублюдки не заслуживают даже собственных имён. Сохранность моей мебели волнует меня больше, чем сохранность их бесполезных жизней.*

Камарилья: *наше величайшее достижение и наша величайшая ответственность.*
Шабаш: *психушка, которой заправляют психи.*
Анархи: *несмотря на неисправимый инфантилизм, есть в том, что они делают, нечто достойное восхищения.*

Гангрел

Красные огоньки глаз, острый запах мускуса, сверкание клыков, хруст разрываемой плоти — всё это верные признаки ночных охотников из клана Гангрел. Именно Гангрелы больше всего напоминают зверей, с которыми мифы и легенды ассоциируют вампиров: летучих мышей, волков и других ночных хищников. Более того, Варвары и сами способны превращаться в зверей.

Между Гангрелами и животными есть и иные сходства. Многие представители этого клана чураются любых хоть сколько-нибудь сложных социальных структур, и неважно, идёт ли речь о Сородичах или о смертных. Гангрелы предпочитают жить либо поодиночке, либо сбиваться в небольшие стаи или котерии. Гангрелы — народ крутой и, если на них надавить, весьма свирепый, а каждый раз, когда Зверь берёт над гангрелом верх, он оставляет после себя небольшой памятный «сувенир».

Клан Гангрел можно охарактеризовать как осторожных и очень замкнутых Сородичей. Большинство из них предпочитает коротать ночи за охотой и гонками по крышам, но никак не за обсуждением новых эдиктов Принца и лоббированием интересов тех или иных политических группировок. Отношения между кланом Гангрел и вампирским сообществом всегда были довольно напряжёнными, и Варвары чаще прочих становятся анархами и автархами. В некоторых городах Гангрелы вообще держатся особняком и не считают себя членами какой бы то ни было фракции — одно из немногих доказательств того, что Гангрелы вообще способны хоть что-то делать сообща.

Извечная Борьба для Гангрелов значит куда меньше, чем для других кланов, и Варвары нередко вообще игнорируют перипетии этого бесконечного конфликта. Поводом для вражды между самими гангрелами чаще всего служит не недоверие между вампирами различных поколений, а споры, касающиеся границ доменов и охотничьих привилегий; иными словами, анцилл и старейшин клана Гангрел заботят ровно те же самые вопросы и проблемы, что и его неонатов. Стоит отметить, что мирные взаимоотношения между гангрелами разных поколений тоже встречаются не так уж часто, разве что в частных случаях вроде сотрудничества сира и его дитя. Зверь всегда подозрительно относится к тем, кто претендует на его добычу.

Прозвище: Варвары.

Фракции: номинально клан Гангрел является частью Камарильи, но значительная часть членов клана вообще отказывается признавать свою принадлежность к какой-либо фракции. Они склонны считать, что политические игры и тонкости общественных отношений ни к чему таким диким охотникам, как Гангрелы.

Внешний вид: для большинства членов этого клана имидж стоит отнюдь не на первом месте в списке приоритетов, так что внешний вид гангрела зависит скорее от внешних условий, нежели от внутренних предпочтений. Кроме того, на внеш-

ность отдельного гангрела могут сильно повлиять клановый изъян и долгая жизнь в отрыве от удобств и благ современного мира.

Убежища: у Гангрелов зачастую не бывает постоянных убежищ — обычно они просто устраивают себе логово там, где их застанет рассвет. Те, кто всё-таки решает озаботиться постоянной берлогой, предпочитают что-нибудь сугубо утилитарное, например, пещеру, глухой тупик, дом в населённых скваттерами трущобах и т. п. Как правило, понятие территории для Гангрелов является сугубо личным, но в большинстве случаев это проблема не гангрела, а того, кто, сам того не ведая, забредает в его охотничьи угодья.

Биографии: сиры клана Гангрел выбирают потомков, как охотники выбирают себе жертв. Они выслеживают их, подолгу присматриваются и тщательно оценивают потенциальных Сородичей. Подарить Становление — значит разделить с новорождённым птенцом и без того ограниченные ресурсы, так что взаимоотношения между каждым сиром и каждым его потомком уникальны, и Гангрелы придают им очень большое значение. Становление для Варваров — великий дар, который недостойно вручать под влиянием сиюминутного порыва. Внимание Гангрелов может заслужить лишь человек, способный продемонстрировать эмоциональную или физическую стойкость перед лицом любых невзгод.

Создание персонажа: самодостаточность — одна из самых характерных черт вампиров клана Гангрел, так что наиболее типичной для них является натура одиночки и амплуа изгоя. Первичными характеристиками в подавляющем большинстве случаев являются физические, а талантам отдаётся куда большее предпочтение, чем навыкам и знаниям. Гангрелы предпочитают рассчитывать на себя, а не на других, поэтому редко вкладывают много пунктов в приобретение фактов биографии типа богатства, влияния или подручных, предпочитая фокусироваться на постижении клановых Дисциплин.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Стойкость, Метаморфозы.

Изъян: каждый раз, когда персонажа-гангрела охватывает приступ ярости, он временно получает какой-нибудь звериный признак (который может заменить уже существующий временный звериный признак, оставшийся после прошлого приступа): пробивающаяся по всему телу шерсть, краткая послеобеденная спячка, стремление избегать больших скоплений народа и прочие подобные атавизмы. Обратите внимание, что этот атавизм может быть не только физическим, но и чисто поведенческим. Игроки вместе с рассказчиком должны определить, что это будет за атавизм (на его тип и вид могут повлиять, например, обстоятельства, которые вызвали приступ ярости, — бегство, сражение и т. п.). Со временем или в исключительных обстоятельствах некоторые временные атавизмы могут становиться постоянными, и тогда следующий временный атавизм не заменит уже существующий, а дополнит его. При желании рассказчик может решить, что атавизмы должны влиять на параметры персонажа, например, отнимать пункты Человечности или временно снижать социальные характеристики. Впрочем, это совсем не обязательно, и рассказчик вправе ограничиться чисто описательными эффектами.

Организация: при наличии социально-культурных предпосылок местные диаспоры клана Гангрел иногда сбиваются в небольшие группы. Объединения эти чаще всего сугубо неформальны, и связывает их членов не некая общая цель, а, скорее, желание обмениваться полезной информацией и весело проводить время в компании единомышленников. В остальных случаях организации Варваров ограничиваются парами сир — дитя и небольшими стаями, сплочёнными вокруг сильного и опытного вожака.

Стереотипы

Ассамиты: *оторви башку — остальное сдохнет само.*
Бруха: *я бы не назвал это доверием. Скорее, пониманием того, что у нас общий враг.*
Вентру: *есть вожди и похуже… но ненамного.*
Джованни: *кому как, а мне больше по душе, когда те, кого я убил, лежат спокойно и не болтают.*
Ласомбра: *я не боюсь темноты, так что если у тебя там под плащом больше ничего нет…*
Малкавиане: *десять литров дерьма в литровой фляжке.*
Носферату: *если они начинают нервничать, сваливай оттуда нахрен.*
Последователи Сета: *не хочу связываться с тем, от чего за милю несёт падалью.*
Равнос: *если они начнут называть тебя братом, выпускай когти и переходи к делу. По-другому они не понимают.*
Тореадор: *если они снисходят до нас, значит, им от нас что-то нужно.*
Тремер: *как вести с ними дела? Бей или беги. И выбирай с умом.*
Цимисхи: *если в трупе копошатся черви, не нужно принюхиваться, чтобы понять, что он сгнил.*
Каитифы: *делай что велят — бери что дают.*

Камарилья: *как по мне, в бурю годится любая гавань.*
Шабаш: *мерзкие самодовольные евангелисты.*
Анархи: *почти. Они почти поняли, как тут всё устроено.*

Джованни

Венецианское семейство Джованни добилось процветания во времена Возрождения, сколотив состояние на пробуждении среднего класса, зарождении банковского дела, подъёме средиземноморской торговли и контроле сопутствующей противозаконной деятельности. Хотя могущество семьи и без того было огромным, сменявшие друг друга paterfamilias[1] неизменно стремились его приумножить. Так в погоне за властью Джованни ступили на ужасную стезю. Получив власть из рук почившего отца, Август Джованни посвятил себя изучению смерти и искусства некромантии. Этот путь привёл его к одному из предтеч, легендарных вампиров Третьего поколения. Он-то и даровал Августу Становление. Затем, составив коварный комплот, Джованни уничтожили всех остальных членов своего нового клана и выстроили на их костях собственное наследие.

Джованни быстро осознали, что отныне их амбициям не страшна даже смерть, и с тех пор, несмотря на усилия других кланов, неизменно расширяли своё влияние, попутно заработав себе репутацию «Сородичей Дьявола», а изучение некромантии вдобавок позволило им постичь темнейшие искусства вроде управления душами умерших и отправления губительных ритуалов. Нынешние Джованни славятся своей замкнутостью и кровосмесительными практиками, к которым они прибегают ради пополнения своих рядов. Конечно, порой внимания Джованни удостаиваются и сторонние кандидаты, но большую часть их клана по-прежнему составляют члены всё той же опутанной узами близкородственных браков смертной семьи. Источник их упадочного блеска и огромного влияния, позволяющего Джованни регулярно покрывать «эксцентричные поступки» некоторых своих сородичей, проистекает из «старых денег» семьи, приумноженных при помощи всевозможных преступных махинаций, политических капиталовложений и чужих тайн, казалось бы, навсегда унесённых в могилу.

На публике Джованни неизменно ведут себя очень скромно и прилично. Причиной тому служат, во-первых, вековая и весьма деятельная нелюбовь Сородичей к лезущим в их дела некромантам и, во-вторых, стремление самих Джованни сохранить с таким трудом обретённый нейтралитет в конфликте между Камарильей и Шабашем. На самом же деле показная мягкость клана Джованни — это бархатная перчатка поверх железного кулака. Если верить самим некромантам, им должны все, от Принцев до Архиепископов, и всякий, кому есть что предложить, может надеяться на покровительство клана.

В основном Джованни стараются не участвовать в Извечной Борьбе, предпочитая преследовать собственные цели: наращивать могущество семьи и укреплять её власть над миром, простирающимся по ту сторону Завесы между жизнью и смертью. Для чужаков мотивы Некромантов малопонятны, и лишь самые высокопоставленные члены семьи знают, что их клан планирует разрушить эту Завесу, раз и навсегда объединив мир живых с царством мёртвых. Сами Джованни, искушённые в тёмных искусствах некромантии, естественно, планируют возглавить новый мировой порядок.

Прозвище: Некроманты.

Внешний вид: появляясь на публике, Джованни предпочитают выглядеть утончённо и со вкусом. Большая часть членов клана происходит из одной смертной семьи и отличается не только смуглой, оливкового цвета кожей, но и определённым фамильным сходством. Члены клана, которые не являются членами семьи Джованни, несколько выбиваются из общей картины и нередко подчёркивают это традиционной для их регионов одеждой (или изящными намёками на неё от лучших мировых кутюрье).

1. Прим. пер.: (лат.) — отцы семейства.

Убежища: роскошные убежища Джованни — одно из ярчайших проявлений богатства их семьи. В своих виллах, особняках и пентхаусах Некроманты нередко собирают внушительные коллекции предметов искусства, устраивая частные картинные галереи или закрытые выставки ювелирных украшений. Естественно, у многих Джованни есть и дополнительные, тайные убежища, в которых можно спокойно заниматься некромантией или, в случае необходимости, скрываться от врагов.

Биографии: все Джованни на определённом этапе своей жизни получают от одного из своих бессмертных родственников так называемый Кредит Доверия и проводят некоторую часть своей жизни в качестве гулей, изучая историю и обычаи клана и погружаясь в атмосферу амбиций, двуличия, вероломства и зависти, которой насквозь пропитаны взаимоотношения между членами их большой вампирской семьи. Отягощённые Кредитом Доверия Джованни практически не контактируют с внешним миром и со временем становятся всё более замкнутыми и отчуждёнными, стремясь в то же время отличиться и получить признание со стороны старших родственников.

Создание персонажа: за маской открытого, отзывчивого профессионала нередко скрывается весьма неприятная, извращённая суровым и беспощадным воспитанием натура. Первичными характеристиками Джованни чаще всего становятся социальные и ментальные, но среди боевиков семьи, естественно, предпочтение отдаётся физическим характеристикам. В зависимости от избранной специализации первичными способностями чаще всего становятся знания или таланты. Кроме того, клан Джованни можно условно разделить на две большие группировки: тех, кто делает упор на факты биографии (в основном связанные с богатством и общественными связями), и тех, кто предпочитает посвящать время изучению клановых Дисциплин. Лишь немногие Джованни избегают этой специализации, выбирая путь всестороннего развития.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Некромантия, Мощь.

Изъян: Поцелуи вампиров из клана Джованни причиняют смертным мучительную боль. Если Джованни не будет осторожен, сосуд, из которого он пьёт, может погибнуть от болевого шока ещё до того, как будет обескровлен. Когда Джованни пьёт кровь смертного, он причиняет ему вдвое больше повреждений, чем любой другой вампир (т. е. два, а не одно, как обычно — см. стр. 288). Именно поэтому Джованни предпочитают прибегать к услугам донорских пунктов и другим источникам крови — тем, что не кричат и не отбиваются.

Организация: семья Джованни, как и некоторые другие кланы, — это классическая пирамидальная иерархия, во главе которой до сих пор (предположительно) стоит её родоначальник, Август Джованни. Главная штаб-квартира клана — венецианский Палаццо Мавзолео, огромный роскошный дворец, в котором все, от старейшин до птенцов, послушно пляшут под дудку этого древнего кукловода. Узор ветвей генеалогического древа, во многом формирующий структуру клана, изрядно осложнён кровосмесительными традициями и присущим вампирам бессмертием. За мраморным фасадом аристократического благополучия скрывается настоящая зловонная трясина: инцест, культ предков, некрофилия, умерщвление плоти и странные семейные взаимоотношения, при которых отцы и бабушки становятся потомками собственных (нередко общих) отпрысков. Естественно, жизнь в подобном окружении нередко калечит разум молодых Джованни задолго до того, как те становятся Сородичами.

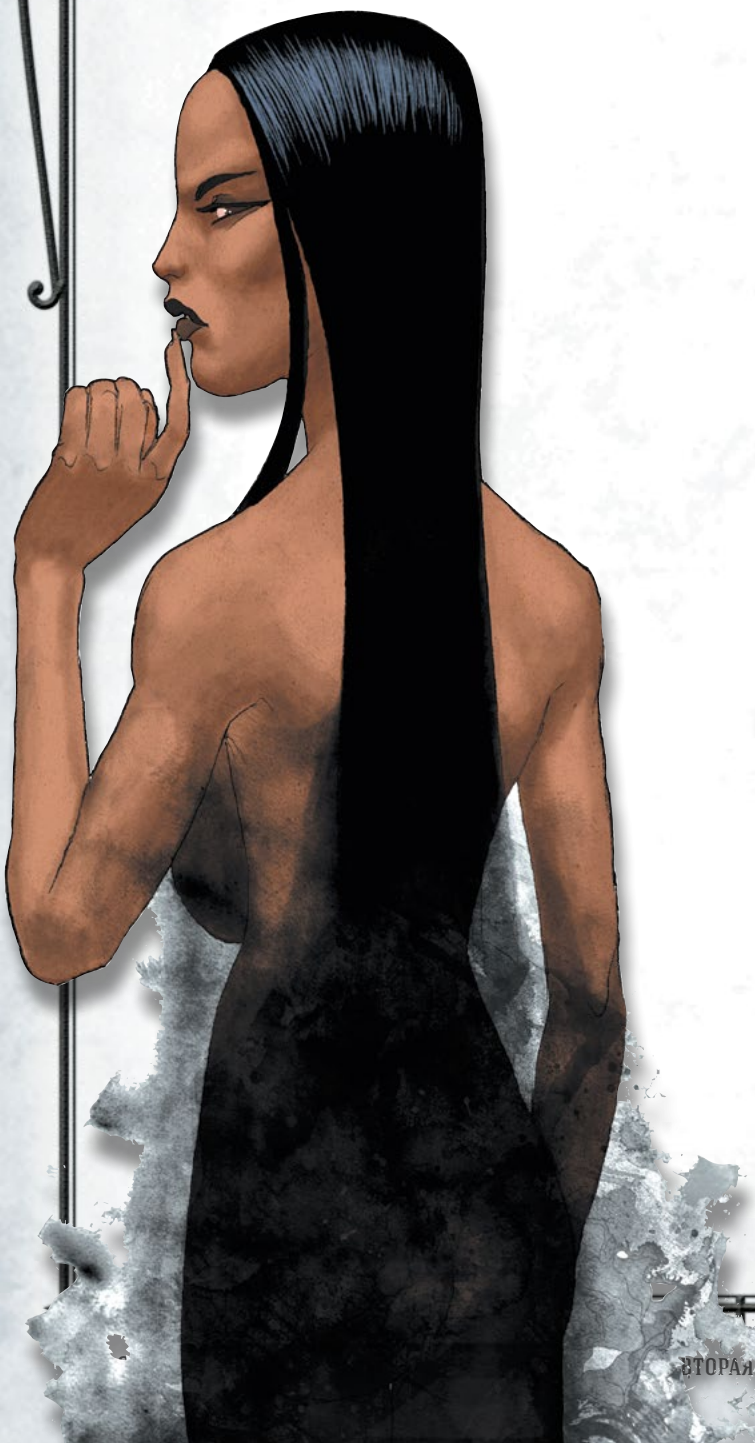
Стереотипы

Ассамиты: *берегись их, ибо все деньги мира не купят тебе обратный билет с того света.*
Бруха: *недорогие союзники или назойливые враги.*
Вентру: *они часто забывают, что Борджиа и Медичи вершили судьбы народов задолго до рождения Макиавелли.*
Гангрелы: *пусть и дальше гниют в своей мерзости и нищете.*
Ласомбра: *их интересы, как и наши, простираются в двух мирах — материальном и оккультном.*
Малкавиане: *безумца исправит только могила.*
Носферату: *мертвецы рассказывают сказки, а Крысы знают множество сказок.*
Последователи Сета: *опасный пережиток эпохи древних, самых примитивных представлений о том, что лежит по ту сторону Завесы.*
Равнос: *это… не лучший способ распорядиться вечностью.*
Тореадор: *Сородичи, которые настолько отчаянно боятся своей истинной природы, что отказываются её признавать. Какая трагедия.*
Тремер: *история их клана — это история предательства. Как и наша. Но мы, в отличие от них, не привыкли этим гордиться.*
Цимисхи: *змей, который пожирает собственную плоть, обречён издохнуть от голода.*
Каитифы: *разве можно надеяться достичь чего-то, не зная своих корней?*

Камарилья и Шабаш: *для них — бесконечная война, для нас — выгодное деловое предприятие. Вдвойне выгодное, если учесть, что наши услуги востребованы по обе стороны баррикад.*
Анархи: *с тех пор как младшая из трёх сестёр ушла, хлопнув дверью, она так и не создала ничего достойного упоминания.*

ЛАСОМБРА

Ласомбра считают, что лучше править в аду, чем служить на небесах. Страх, ярость, власть над чужой жизнью и смертью — вот истоки могущества, которым так дорожит этот клан. Кто-то пытается сдерживать своего Зверя, кто-то сдаётся под натиском диких страстей, но Ласомбра из тех, кому Зверь подчиняется беспрекословно. Они всегда готовы воззвать к его ярости, когда это необходимо, и смирить её, когда она становится помехой.



Именно поэтому Ласомбра считают себя «тёмной знатью», аристократией ночи, апологетами превосходства каинитов и главными противниками позорного Маскарада. Члены этого клана крайне цинично (если не сказать издевательски) относятся к самой идее искупления и спасения души, и внешняя помпезность, ставшая неотъемлемой частью образа Ласомбра ещё до создания Шабаша, — это самое явное проявление их мрачной иронии, если не открытой насмешки над этими концепциями. Впрочем, пышные традиции аристократии и церковные обряды пришлись Ласомбра по вкусу, и клан в конечном итоге взял эти инструменты на вооружение. Именно Ласомбра разработали и все основные обряды Шабаша, и духовно-иерархическую систему, которая легла в основу фракции и по сей день не даёт ей превратиться в кучку грызущихся друг с другом банд.

Однако вне зависимости от того, кем считает себя отдельный ласомбра — инструментом в руках Господа или проклятым и отверженным Его творением, каждый из членов этого клана обладает чувством долга (неважно, перед фракцией, кланом, стаей или самим собой), которое волей-неволей заставляет его соблюдать взятые на себя обязательства и неизбежно наделяет тем или иным извращённым представлением о собственном великом предназначении. Даже ласомбра-землеройка, едва выбравшись из могилы, уже считает себя выше тех, кто остался под землёй. К слову, при проведении массовых Становлений Шабаша землеройки-ласомбра вообще выживают на удивление часто (вероятнее всего, не без помощи своих новообретённых сиров).

Ночь принадлежит всем Сородичам, но Ласомбра — истинные создания тьмы, связанные с нею настолько тесно, что даже имя, которым они себя называют, означает «тень». Постигая секреты Затмения, своей клановой Дисциплины, Ласомбра учатся управлять темнотой и тенями — тьмой в обоих её проявлениях. Говорят, что это искусство позволяет им проникать сквозь темноту материального мира в бездну, что простирается за его пределами.

Прозвище: Пастыри («… брату своему»).

Фракции: Шабаш без Ласомбра изменился бы до неузнаваемости, поскольку именно Ласомбра вносят в дело Шабаша самый значительный вклад. Именно члены этого клана чаще всего становятся вожаками или духовниками своих стай, первыми бросаясь в драку или демонстрируя неоспоримое превосходство над внутренним Зверем.

Внешний вид: старшие ласомбра чаще всего имеют испанские, итальянские или мавританские корни, среди молодёжи царит полнейший космополитизм, но кое-что объединяет их всех: Пастыри в большинстве своём потрясающе, завораживающе красивы. В одежде они предпочитают строгий, консервативный стиль, нередко с религиозными мотивами — наследием долгих лет духовного водительства и отправления Священных обрядов. Практически все ласомбра, постигшие хотя бы азы Затмения, умеют, что называется, «пустить тень в глаза» — придать себе таинственный вид или обеспечить эффектное появление.

Убежища: чаще всего долг вожака или духовника призывает молодых ласомбра делить общее убежище со своими товарищами по стае. Старшие (или более состоятельные) Пастыри могут позволить себе и собственное убежище, что-нибудь типа пентхауса в лучшей части города или роскошной загородной виллы в духе старой европейской аристократии.

Биографии: самыми важными качествами для будущего дитя Ласомбра считают остро отточенный интеллект и честолюбие. Собственно, происхождение кандидатов имеет второстепенное значение, и предпочтение отдаётся в первую очередь самым напористым и целеустремлённым. Стоит отметить, что сир-ласомбра продолжает оценивать своё дитя и после Становления: Пастыри регулярно вычищают из своих рядов тех, кто демонстрирует слабость, леность и неуважение к старшим.

Создание персонажа: натура и маска персонажа-ласомбра обычно не совпадают. Первичными характеристиками чаще всего являются ментальные или социальные. Ласомбра обычно предпочитают не распыляться и ограничивают себя узким спектром великолепно развитых способностей. Факты биографии Пастырей, напротив, чрезвычайно многочисленны и разнообразны.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Затмение, Мощь.

Изъян: вампиры из клана Ласомбра не отражаются в полированных поверхностях, спокойной воде, зеркалах заднего вида и т. д.

Организация: для Ласомбра эпоха всесильной аристократии ночи никогда не кончалась, и старомодные титулы и формализованные, почти ритуальные формулы этикета до сих пор играют в сообществе Пастырей заметную роль. Члены этого клана повязаны плотной сетью социальных взаимосвязей между патронами и клиентами, наставниками и учениками и, конечно, между старшими и младшими единокровными Сородичами. Со стороны эта структура напоминает что-то среднее между королевским двором и папской курией средневекового образца. Потомки получают выгоду от положения своих сиров, а сиры — от положения своих потомков, а достойные деяния на благо фракции или клана могут принести почёт не только самому ласомбра, но и всем, кому он решит воздать должное как своим соратникам.

Стереотипы

Ассамиты: *они считают себя львами, но ведут себя подобно шакалам.*
Бруха: *типичная история о дерзких пащенках, упущенной власти и самоисполняющемся пророчестве.*
Вентру: *разве достойно королей рядиться в обноски и скрываться среди рабов?*
Гангрелы: *всегда есть тот, кто запрягает, и тот, на ком ездят.*
Джованни: *каждое их действие продиктовано присущей им глупостью.*
Малкавиане: *шуту не пристало обедать за господским столом.*
Носферату: *они не чудовища, ибо их уродство суть клеймо на челе мученика.*
Последователи Сета: *берегись, змея, ещё немного, и ты на себе узнаешь, насколько смертоносной может быть тьма.*
Равнос: *отбросы, нужные только затем, чтобы всегда можно было кого-нибудь примерно наказать.*
Тореадор: *даже прекраснейшая из сорванных роз обречена рассыпаться в прах.*
Тремер: *себялюбивые святотатцы, которых ждёт достойное и неизбежное воздаяние.*
Цимисхи: *да, у нас общая цель, но вороний грай всегда предвещает беду.*
Каитифы: *аристократы во все времена плодили бастардов, и во все времена были те, кто считал это позором.*

Камарилья: *кто захочет жить в замке, ворота которого навеки закрыты из страха перед бесчинствующей чернью?*
Шабаш: *наше творение, работа над которым ещё далека от завершения.*
Анархи: *не стоит считать их ровней себе — достаточно того, что они считают себя ровней нам.*

МалкАвиане

Клан Малкавиан проклят дважды: первое проклятие — вампиризм, второе — смятение, которым охвачены их умы и сердца. Едва пережив Становление, малкавианин погружается в бездну безумия, которое будет неотступно преследовать его отныне и впредь. Кто-то считает их своего рода оракулами и пророками, кто-то — опасными сумасшедшими.

Стоит чётко понимать, что безумие малкавиан — отталкивающее, болезненное состояние, но время от времени оно позволяет им многое понять, просто взглянув на вещи под другим углом. Сами Малкавиане могут по-разному рационализировать своё поведение: кто-то убеждён, что обладает целым набором дополнительных чувств, кто-то считает себя марионеткой в руках безумного кукловода, а кто-то — существом, опережающим естественный ход эволюции, или физическим воплощением некой сущности, которую Мир Тьмы пока не в силах постичь. Малкавианин может быть как кровожадным психопатом, так и адекватным с виду Сородичем, одержимым разве что приступами парализующего экзистенциального ужаса перед ликом неизбежного космического катаклизма.

Хрупкое равновесие, в котором пребывает рассудок малкавиан, мешает другим Сородичам (да и смертным тоже) полноценно с ними взаимодействовать. Сами же малкавиане вдобавок регулярно устраивают хитроумные, жутковатые и опасные проделки, которые также не способствуют улучшению их репутации в глазах других вампиров. С точки зрения самих Психов, каждая их проделка — ценный жизненный урок, однако в подавляющем большинстве случаев этот посыл обычно не доходит до адресата, разбиваясь о вполне понятное нежелание Сородичей подвергать свою нежизнь опасности или их неспособность разобраться в хитросплетениях безумной малкавианской логики. Типичной малкавианской проделкой можно считать гильотину, установленную вместо входной двери в убежище почтенного тореадора, «экспроприацию и перераспределение» имущества старейшины-бруха, на пару часов отлучившегося в Элизиум, или анонимное сообщение какому-нибудь сталкеру с указанием места тайной сходки Носферату. Даже слово «проделка» вызывает в Сородичах не меньший страх и отторжение, чем сами Малкавиане.

Прозвище: Психи.

Фракции: в моменты просветления Малкавиане служат Камарилье, где их нестандартный взгляд на вещи и идеи, кажущиеся на первый взгляд полной ерундой, позволяют с неожиданной лёгкостью преодолевать трудности и разгадывать самые хитроумные уловки врагов фракции. Принцы и Примогены могут относиться к Психам по-разному, но никто из них не станет отрицать, что для Башни Слоновой Кости этот клан всегда служил надёжной опорой.

Внешний вид: Малкавиане могут являться представителями любой народности и культуры, но их гардероб нередко становится зеркалом, в котором отражается безумие, настигающее их после Становления. Малкавиане нередко ходят в растрёпанной, измазанной кровью или грязью одежде (иногда в той же самой, что и в ночь Становления), а если и переодеваются в чистое, то могут мимоходом нацепить на себя первое, что удастся стащить из торгового центра или автоматической прачечной. Впрочем, малкавианин с той же вероятностью может выглядеть очень аккуратно и даже утончённо, изо всех сил стараясь казаться настолько «нормальным», насколько это возможно.

Убежища: постоянство не входит в число добродетелей клана Малкавиан, поэтому они устраивают свои убежища в любых безопасных, тихих и запоминающихся местах. Некоторые малкавиане вообще ведут бродяжнический образ жизни, перебиваясь случайными убежищами, которые устраивают на скорую руку прямо там, где их застигнет нужда или приближающийся рассвет. Спектр более-менее постоянных малкавианских убежищ варьируется от номеров в шикарных отелях до скватов, наркологических диспансеров и музейных запасников.

Биографии: подход Психов к Становлению ничем не отличается от их подхода к любому другому вопросу. Потомком малкавианина неожиданно как для себя, так и для самого незадачливого сира может стать практически кто угодно. Дополнительным фактором риска для потенциального дитя может служить произошедшая в прошлом личная трагедия или припрятанный в шкафу скелет. Некоторые по-настоящему оторванные от реальности малкавиане могут даже не осознавать последствий своих действий и попросту не знать, что у них есть какие-то там потомки. У этих брошенных на произвол судьбы бедолаг нет почти никаких шансов влиться в «цивилизованное» вампирское сообщество, так что почти все они со временем пополняют ряды каитифов.

Создание персонажа: среди Малкавиан чаще всего встречаются архетипы одиночек и девиантов в сочетании с амплуа изгоев. Первичными характеристиками чаще всего являются ментальные (хотя встречаются и безумцы с первичными социальными характеристиками, и маньяки с физическими). Первичными способностями обычно являются таланты или знания. Как правило, в биографии Малкавиане делают упор либо на количество, либо на качество фактов своей биографии — это зависит от того, как именно влияет на них обретённое после Становления безумие. Добродетели, Человечность и Пути Просветления у персонажей-малкавиан редко остаются на одном уровне подолгу, как, впрочем, и запас пунктов воли.

Клановые Дисциплины: Ясновидение, Помешательство, Сокрытие.

Изъян: все члены клана Малкавиан страдают от перманентного психического расстройства. Это расстройство действует как любое другое — оно не мешает приобретать новые психические расстройства и его, как и обычное расстройство, можно временно нейтрализовать при помощи воли, но, в отличие от новообретённых расстройств, перманентное психическое расстройство нельзя исцелить.

Организация: обо всём, что касается организации этого клана, ходит гораздо больше слухов, нежели достоверной информации, и при желании про Малкавиан можно услышать практически что угодно. Кто-то говорит, что все Психи являются частью единого коллективного разума; другие утверждают, что этот разум на самом деле принадлежит не им, а Малкаву, легендарному прародителю клана; третьи и вовсе твердят, что опутывающая клан паутина безумия позволяет всем малкавианам поддерживать друг с другом некую телепатическую связь, которая, собственно, и сводит их с ума. Как бы то ни было, наблюдая за поведением самих Малкавиан, эту жутковатую загадку, похоже, не разгадать. Сегодня ночью Психи впадают в ярость при виде друг друга, а завтра все вместе как ни в чём ни бывало заявляются в убежище Шерифа и обвиняют его в укрывательстве соглядатаев Шабаша. Законы, обычаи, «информационная болезнь» — теорий существует множество, но есть ли в безумии, которое они творят, хоть какая-то закономерность, точно не знает никто.

Стереотипы

Ассамиты: *есть что-то лестное в том, что они делают. Как будто я — крохотная частица их Бога.*
Бруха: *рога не спрячешь, демон.*
Вентру: *мой король, я сошью тебе новое платье!*
Гангрелы: *смотри, игра называется «приколи хвост-АЙ! АЙ! АЙ, ТВОЮ МАТЬ!»*
Джованни: *к праху прах, мы все помрём, с духами плясать пойдём.*
Ласомбра: *вряд ли у гиены была возможность выбирать, кем быть.*
Носферату: *я видел сон о том, что поджидает их в тёмных промозглых пещерах. О том, чем может стать каждый из нас, если не будет осторожен.*
Последователи Сета: *отправляясь на запад, будь готов увидеть закат.*
Равнос: *эта штука выглядит иначе, если смотреть на неё одним глазом.*
Тореадор: *мозаика из кусочков разбитых судеб, которая тускнеет с каждым глотком крови.*
Тремер: *стоит стереть буквы, нацарапанные у них на лбу, и они замрут, как глиняные истуканы.*
Цимисхи: *я как-то пытался посадить такого в клетку — чуть не остался без руки.*
Каитифы: *это не моё.*

Камарилья: *всё время глядя назад, ни за что не поймёшь, что перед тобой закрытая дверь.*
Шабаш: *у них есть ответ, однако саму загадку они не понимают.*
Анархи: *все они из Савы придут, принесут золото и ладан.*

НОСФЕРАТУ

Тому, кто сомневается, что Становление — это проклятие, достаточно взглянуть на Носферату. Метка Каина изменяет облик новорождённых Носферату до неузнаваемости, превращая их в уродливых чудовищ. Члены этого клана предпочитают скрываться в тени и не попадаться на глаза даже Сородичам. У других вампиров кошмарная внешность Носферату вызывает лишь иррациональный гнев и насмешливое презрение, за которым, как за маской, порой скрываются отвращение и страх. Как бы то ни было, предвзятое отношение к Носферату нередко становится непреодолимым препятствием на пути любых попыток социального взаимодействия этого клана с другими вампирами.

Единственное, что перепадает Носферату от своих высокомерных сородичей, — это их тайны. Дело в том, что среди Сородичей Крысы занимают нишу информаторов и шпионов: они активно пользуются своими сверхъестественными способностями и «социальной невидимостью» для того, чтобы подслушивать, подсматривать и красть чужие секреты, умудряясь обращать себе на пользу даже чужое лицемерие.

В целом же Носферату вынуждены вести уединённый и замкнутый образ жизни, а их отношение к Проклятию Каина сильно зависит от взглядов, убеждений и моральной стойкости каждого конкретного вампира. Однако сложно постоянно испытывать на себе отторжение со стороны «сородичей» и не позволять себе платить им той же монетой. Кто-то из Крыс ожесточается, превращаясь в чудовище не только снаружи, но и изнутри, а кто-то так и остаётся несчастным, запертым в уродливом теле изгнанником, обречённым мириться с вечным и неизбывным одиночеством. Некоторые носферату, напротив, относятся к своей внешности с гордостью, объявляя себя истинным воплощением природы Проклятых, ответом на извечную загадку «Зверь я иль Зверем стать мне суждено».

Прозвище: Крысы.

Фракции: номинально клан Носферату является частью Камарильи, но многие его члены предпочитают запутанным социальным лабиринтам Башни Слоновой Кости независимость автархов или пламенную риторику анархов. Впрочем, многие утверждают, что Носферату без Камарильи в любом случае не обойтись — в конце концов, где ещё Крысы найдут столь крупный и постоянный рынок сбыта для краденых тайн?

Внешний вид: кошмарный облик — клеймо клана Носферату, и многообразнейшим их уродствам поистине несть числа. Среди Крыс вряд ли найдётся хоть пара похожих друг на друга вампиров, так что для стороннего наблюдателя носферату — готовые экспонаты для кунсткамеры: непропорциональные конечности, шишковатые суставы, жуткие гримасы, причудливо искривлённые позвоночники, безобразные лица, судорожно пульсирующие наросты и рудиментарные придатки, вообще не свойственные людям. Сами Крысы обычно скрывают свои лица и тела под бесформенной одеждой и грязным тряпьём, но кое-кому из носферату, напротив, нравится и даже льстит впечатление, которое они производят на окружающих, так что из этого правила существует немало исключений.

Убежища: Сородичи из клана Носферату предпочитают устраивать убежища подальше от других вампиров, и будь то подземный лабиринт в городской канализации или свитое в шпиле пустующей церкви комфортабельное гнездо, первоочередное значение для любой Крысы имеет именно уединённость и безопасность. Самые непритязательные из Носферату устраивают скваты в заброшенных кварталах и глухих переулках — где угодно, лишь бы по соседству не было других Сородичей.

Биографии: большинство Крыс подпадает под одну из двух категорий. Первые даруют Становление калекам, бродягам, изгоям и беглецам, руководствуясь возникающим порой чувством некоего духовного сродства; вторые же относятся к Становлению как к жестокой шутке, в результате которой даже богатейшего и прекраснейшего из людей можно обречь на вечную муку в уродливом теле и в окружении других чудовищ.

Создание персонажа: среди Носферату чаще всего встречается архетип одиночки в сочетании с амплуа изгоя. Физические и ментальные характеристики Крысы по понятным причинам ценят выше социальных и предпочитают соблюдать баланс между талантами, навыками и знаниями. Факты биографии Носферату обычно не слишком разнообразны, но хорошо развиты и в большинстве своём так или иначе связаны с выполнением различных поручений и оказанием информационных услуг: союзники, информаторы, ментор и реже — влияние.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Сокрытие, Мощь.

Изъян: показатель привлекательности всех Носферату равен нулю, и они никак не могут это изменить. Зачеркните эту характеристику в своём бланке персонажа. Проверки, в которых задействована привлекательность, даются этим Сородичам с большим трудом.

Организация: нередко котерии Носферату становятся религиозными культами или единокровными «выводками», которые держатся вместе и делят друг с другом одно большое хорошо спрятанное убежище. Иногда эти общественные ячейки разрастаются до настоящих «крысиных королевств», которые нередко существуют без ведома местного Принца или Архиепископа. Носферату вообще чаще прочих Сородичей держатся вместе, устраивают совместные убежища и делятся друг с другом информацией при помощи цифровых технологий, агентурных сетей, оккультных практик и других тайных и непостижимых средств связи.

Стереотипы

Ассамиты: *тайны в обмен на неприкосновенность — всё по-честному.*
Бруха: *огнеопасно. Направлять от себя. Желательно в сторону другого засранца.*
Вентру: *недосягаемые и могущественные, но только до тех пор, пока им не понадобятся твои услуги. С них всегда проси двойную цену — они могут себе это позволить.*
Гангрелы: *и мы, и они — изгои, но это не повод забывать об осторожности.*
Джованни: *столько дерьма, сколько в Джованни, не увидишь даже тут, в канализации.*
Ласомбра: *я вообще-то и сам обычно держусь в тени, но если эти подонки узнают мой номер, я на всякий случай предпочту ошиваться там, где горят уличные фонари.*
Малкавиане: *видишь моё лицо? У этих маньяков то же самое, только с мозгами. Для полноты картины не хватает только кровищи.*
Последователи Сета: *обычно они жаждут наших душ только до тех пор, пока не учуют их зловоние.*
Равнос: *эти торговцы ложью порой проворачивают знатные махинации, и злить их лишний раз точно не стоит.*
Тореадор: *главные покупатели компромата на тореадоров — сами тореадоры. Продай им побольше этой грязи и смотри, как они выцарапывают друг дружке глаза. Это единственный способ вести с ними дела.*
Тремер: *они даже не настоящие вампиры, ты знал об этом? Однажды давным-давно у них что-то пошло не так, и вот, получилось то, что получилось.*
Цимисхи: *я так выгляжу, потому что у меня нет иного выбора. Эти ублюдки так выглядят, потому что таков их выбор. В мире животных это верный способ сказать «держись от меня подальше».*
Каитифы: *«Я никогда не знал своего отца!» — ты мне, гадёныш, ещё слезу тут пусти.*

Камарилья: *будь я проклят, если они не считают, что могут распоряжаться ещё и в канализации.*
Шабаш: *неважно, кто они на самом деле — сказочные идиоты или библейские злодеи, лучше держаться от них подальше.*
Анархи: *товар хорош, я беру. По крайней мере, в этот раз.*

Последователи Сета

Многие Сородичи считают нездоровые пристрастия, деградацию, упадок и отчаяние семенами погибели, способными уничтожить даже бессмертного, но для Последователей Сета все эти материи — не более чем товар, на который всегда найдётся свой покупатель. Сетиты — сутенёры, наркоторговцы и священники, всегда готовые явиться на отчаянный зов о помощи с щедрым даром в одной руке и нигилистической проповедью в другой. Плоть, деньги, наркотики, тёмные тайны — сетиты готовы удовлетворить любой запрос, причём сделать это на высшем уровне, чтобы почти гарантированно обеспечить повторный визит новообретённого клиента.

Последователи Сета — это не только клан, но и хтонический религиозный культ, причём с точки зрения самих сетитов эти два понятия связаны неразрывно. Мифология этого культа сложна, запутанна и завязана на почитании целого пантеона богов-чудовищ. На вершине этого пантеона восседает синкретическая сущность, сочетающая в себе черты Сета, древнеегипетского бога Подземного Мира, и древнегреческого великана Тифона, воплощённого в облике стоглавой гидры. Последователи Сета считают себя стражами древних тайн и, конечно, освободителями чужих душ. Стороннему наблюдателю всё это кажется безумной религиозной мишурой, но сетиты искренне верят и в возложенную на клан священную миссию, и в то, что сами они являются посланниками и выразителями воли своего тёмного божества.

Естественно, паразитирование на отчаянии и поклонение злым богам не могли не вытолкнуть Последователей Сета на самую дальнюю окраину вампирского сообщества. Самих сетитов, впрочем, такое положение вполне устраивает. К тому же эта отчуждённость не подразумевает изоляцию — Сородичи нередко сами обращаются к услугам Последователей Сета, охотно приплачивая им за гарантии конфиденциальности. Конечно, сделка с сетитами — это сделка с Дьяволом на его собственных условиях, но ведь никто и не заставляет её заключать. К тому же взятые на себя обязательства Последователи Сета всегда выполняют добросовестно, ибо в жертву Тифону, стоглавому кровопийце и пожирателю душ, годится лишь то, что отдано добровольно.

Прозвища: Сетиты, Змеи.

Фракции: де-юре Последователи Сета не состоят ни в одной из фракций, но де-факто сетиты нередко воспринимают себя не только как клан, но и как самостоятельную фракцию. Змеи не видят никакой выгоды во вступлении в Камарилью или Шабаш, а с анархами сетиты не сходятся во взглядах.

Внешний вид: практически все старшие сетиты — уроженцы Северной Африки и Средиземноморья, но с тех пор как храмы клана стали появляться в Мезоамерике, Скандинавии и других регионах, мифоло-

гия которых широко эксплуатирует «змеиные» мотивы, среди молодых Последователей стали появляться представители других народностей. Рыжие волосы считаются знаком особой благосклонности Сета.

Убежища: убежища Последователей Сета, как индивидуальные, так и коллективные, всегда располагаются неподалёку от их тайных храмов. Где-то они действуют почти в открытую, маскируясь под церкви различных несуществующих конфессий, а где-то, как и подобает тёмному культу, вынуждены скрывать своё существование. Особо скрытные Змеи нередко устраивают свои личные логова там, куда большинство Сородичей предпочитает не соваться, — в этнических кварталах, опустевших доменах, «неспокойных» районах городов и т. п. В культовых, священных для всех сетитов местах временное убежище может получить любой Последователь, но постоянно там проживают только смотрители, оберегающие святыню от посторонних.

Биографии: потенциальные потомки Последователей Сета нередко проходят посвящение в культ ещё до того, как получают Становление. Сетитом может стать представитель практически любой культурной и социальной прослойки, но, как правило, это изгои, одиночки и маргиналы, доведённые до отчаяния, люди, у которых не остаётся иного выбора, кроме как принять запретный плод, что преподносят ему Змеи Сета.

Создание персонажа: сетиты обычно выбирают смертных с развитыми социальными и ментальными характеристиками: культу всегда нужны харизматичные священники и сообразительные прозелиты. Первичными способностями почти всегда являются знания, но те Змеи, что специализируются на работе с клиентами, вместо знаний предпочитают таланты. Самыми распространёнными среди Последователей Сета фактами биографии являются те, что позволяют им тайно или явно воздействовать на окружающих, — союзники, информаторы, влияние, богатство и подручные пользуются особой популярностью.

Клановые Дисциплины: Сокрытие, Величие, Серпентис.

Изъян: из-за своей приверженности тьме Последователи Сета особенно уязвимы к яркому свету. Солнечный свет наносит им на два повреждения больше обычного, а если персонаж-сетит предпринимает любое действие, требующее проверки, находясь под воздействием любого источника яркого света (полицейского прожектора, театральных софитов, сигнальной ракеты и т. п.), пул этой проверки уменьшается на один d10.

Организация: основная организационная единица Последователей Сета — это локальная ячейка, которая может представлять собой как единственный храм, так и целую сеть небольших сект. Сетиты, проживающие в одном городе, редко конкурируют друг с другом и предпочитают бороться с любыми внешними угрозами совместно, а не поодиночке, как это часто бывает с крупными фракциями вроде Шабаша или Камарильи. Говорят, что где-то в Африке находится величайший из всех храмов культа, во главе которого стоит ужасный в своём невообразимом могуществе мафусаил, дитя самого Сета. Если слухи правдивы, то высшая цель служения Последователей так или иначе связана именно с этим храмом. Сами сетиты, естественно, предпочитают хранить на этот счёт молчание.

Стереотипы

Ассамиты: *они не так уж и отличаются от нас, и это их пугает.*
Бруха: *мы могли бы спасти их драгоценный Карфаген, но они выбрали путь гордыни, и тот привёл их к упадку.*
Вентру: *можете сколько угодно поливать нас грязью, главное, приходите ещё.*
Гангрелы: *не принимай их угрюмость за благородство. У всех есть пороки, в том числе и у них.*
Джованни: *они увлеклись средствами и позабыли про цель.*
Ласомбра: *многие из них у нас в долгу.*
Малкавиане: *прекрасные союзники. На них никто не обращает внимания, а когда приходит время действовать, враги просто превращаются в кучку беспомощных идиотов.*
Носферату: *лучше поддерживать с ними добрые отношения, иначе именно они будут свидетелями обвинения, когда тебя потащат на суд к Принцу или Архиепископу.*
Равнос: *извините, но мы не работаем в рассрочку. С вами.*
Тореадор: *я прямо отсюда слышу звон монет.*
Тремер: *на сотню тремеров приходится один, способный видеть преимущества взаимовыгодного сотрудничества. Остальные слишком заняты, ковыряясь в собственных задницах.*
Цимисхи: *Дракон — не единственный Змей среди Проклятых.*
Каитифы: *изгои — лучшие неофиты.*

Камарилья: *ханжество полезно для бизнеса.*
Шабаш: *шаг вперёд, два шага назад, потом кто-нибудь себя поджигает, а все остальные выбивают из него всё дерьмо. Ну разве не идиллия?*
Анархи: *идеалистический культ множества личностей, которым порой удаётся добиваться успеха даже вопреки самим себе.*

Равнос

Равнос ходят повсюду, как слухи, что окружают этот клан. Они — воры в ночи, ракша́сы, бредущие туда, куда гонит их ветер, кошмарный сон, слишком страшный, чтобы быть правдой. Кто-то считает, что истоки этого клана следует искать на территории современной Румынии, кто-то связывает их с легендами об альгу́лах, среднеазиатских джиннах-кровопийцах, но в целом практически всё общество Сородичей относится к вампирам из клана Равнос с нескрываемым предубеждением, считая их нечистыми на руку дельцами, завзятыми жуликами и коварными обманщиками.

Стоит ли удивляться тому, что Равнос считаются изгоями даже среди независимых Сородичей? Многие молодые равнос ведут бродяжнический образ жизни, путешествуя от одного домена к другому или скрываясь на окраинах обжитых территорий, там, где легче всего сбежать, как только в воздухе запахнет неприятностями. Подобные привычки, естественно, лишь укрепляют их репутацию мошенников и проходимцев, но сами Равнос давно привыкли и даже неплохо приспособились к такому положению вещей. Более того, многие равнос становятся на скользкую дорожку именно потому, что этого от них ожидают другие Сородичи.

Самые просвещённые равнос стараются жить в соответствии с кредо своего клана, в основе которого лежит идея реинкарнации, характерная для ряда восточных религий, в первую очередь — индуизма. Для самых беспринципных молодых вампиров, впрочем, то же самое философское учение служит не более чем оправданием, которое позволяет им продолжать сеять хаос и поступать так, как им заблагорассудится. И хотя своей неоднозначной репутацией клан обязан в первую очередь именно этой молодёжи, даже наиболее благочестивые равнос вызывают у многих вампиров крайне неоднозначные впечатления.

Равнос практикуют уникальную клановую Дисциплину, которую называют Фантасмагорией. Эта Дисциплина заставляет противников равнос видеть то, чего на самом деле не существует. Конечно, само существование Фантасмагории сыграло немалую роль в появлении у клана репутации мошенников, но именно она помогает Обманщикам сглаживать многие превратности нелёгкой и опасной жизни, которую им приходится вести.

Прозвище: Обманщики.

Фракции: Сородичам из клана Равнос не по душе ни строгий порядок большинства городов Камарильи, ни присущая Шабашу любовь к насилию. Таким образом, Равнос, в силу отсутствия более подходящих вариантов, считается независимым кланом.

Внешний вид: молодые равнос происходят в основном из румынских цыган (рома́); «нецыгане» (гаджо́) среди них встречаются относительно редко. Немногочисленные старейшины клана имеют индийское или ближневосточное происхождение. Впрочем, учитывая, что клан распространён по всему миру и к тому же не владеет ни одним доменом, который можно было бы считать «исторической родиной», этническая принадлежность отдельно взятого равнос может быть практически любой.

Убежища: многие равнос ведут кочевой образ жизни и потому не заботятся

об устройстве постоянных убежищ, предпочитая дневать в таборах, придорожных мотелях и даже собственных автомобилях. Если же кто-нибудь из Обманщиков решает задержаться в одном месте, он, как правило, устраивает своё скромное убежище где-нибудь на отшибе от цивилизованных и обжитых доменов других Сородичей. Этнические гетто, промзоны и труднодоступные захолустные районы — вот излюбленные места обитания вампиров этого клана.

Биографии: Равнос разобщены и чрезвычайно подозрительны, так что дитя, которое не способно выживать в одиночку, долго попросту не протянет. В большинстве случаев равнос либо не плодят потомства вовсе, либо даруют Становление всякий раз, когда нужен новый подельник, ничуть не заботясь о том, насколько потенциальное дитя готово к жизни вампира. Так что потомком равнос может стать любой человек, оказавшийся не в том месте и не в то время. Эти привычки тоже, несомненно, сказываются на и без того небезупречной репутации клана Обманщиков.

Создание персонажа: для персонажей-равнос характерны амплуа изгоев и всевозможные эгоистичные архетипы. Первичными характеристиками чаще всего являются физические и социальные, а первичными способностями — таланты и навыки. Самые сообразительные равнос обладают фактами биографии, которые сильно облегчают жизнь: припрятанные в надёжном месте богатства, надёжный домен и несколько проверенных союзников и информаторов.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Фантасмагория, Стойкость.

Изъян: каждый вампир из клана Равнос является рабом того или иного порока. Кто-то, например, не может не лгать, кому-то чуждо сострадание, а кто-то попросту неспособен устоять перед возможностью стащить что-нибудь, что плохо лежит. Когда персонажу предоставляется возможность поддаться выбранному пороку, он должен сделать это, если не пройдёт проверку самоконтроля или инстинктов (сложность 6).

Организация: Равнос — клан кочевой, и объединяет всех его представителей разве что понимание того, что каждый Обманщик преследует прежде всего свои собственные интересы. Конечно, равнос могут сколько угодно превозносить свой дух товарищества и выставлять напоказ свою культурную общность, но все (и в первую очередь они сами) прекрасно знают: их слову следует верить не больше, чем шёпоту ночного ветра. Конечно, бывало, что Обманщики работали вместе против общей угрозы — деспотичных Принцев или громил Шабаша, но эти недолговечные альянсы, как правило, распадались почти сразу после победы над врагом.

Стереотипы

Ассамиты: *говорю тебе, нас частенько путают с этими засранцами. Другие вампиры просто думают: «А, да все эти арабы одинаковы». И кому достаётся всё дерьмо? Правильно, нам.*

Бруха: *можно влипнуть в большие неприятности, если один из этих кровососов решит, что ты его оскорбил. А это может случиться, даже если просто пялиться на его подружку.*

Вентру: *мне кажется, этим мудозвонам просто нравится, когда их все ненавидят, — другого повода всё время лезть на рожон я просто не вижу.*

Гангрелы: *они знают, что нам нелегко живётся. Иногда даже удаётся уговорить их оставить нас в покое.*

Джованни: *безвкусно одетая, порочная и лёгкая добыча. Наверное, то же самое они думают и про нас.*

Ласомбра: *никто так не задирает нос, если ему нечего скрывать.*

Малкавиане: *поаккуратнее с ними. Никогда не знаешь наверняка, клюнет такая рыбка на наживку или сразу вцепится тебе в глотку.*

Носферату: *выведи их из игры, и у тебя появится шанс победить.*

Последователи Сета: *нет на свете справедливости. Ведь дьяволами почему-то считают не их, а нас.*

Тореадор: *они любят сладкую ложь, но терпеть не могут, когда кто-то её изобличает.*

Тремер: *будь осторожен, иначе эти ублюдки выпьют твою душу и скажут, что ты сам виноват.*

Цимисхи: *эти ребята никогда не создают проблем, которые нельзя было бы решить при помощи кола в сердце и канистры с бензином.*

Каитифы: *отчаянные времена требуют рискованных сделок.*

Камарилья: *никакой шикарный костюм не изменит того, что даже вам приходится убивать, чтобы жить, грёбаные вы лицемеры.*

Шабаш: *я уже видел этот фильм; концовка — полное дерьмо.*

Анархи: *с ними можно иметь дело, но только до тех пор, пока не начинается вся эта песня с голосованием или преклонением колен. Как только революция заканчивается и объявляется новый император — смело собирай манатки и двигай дальше.*

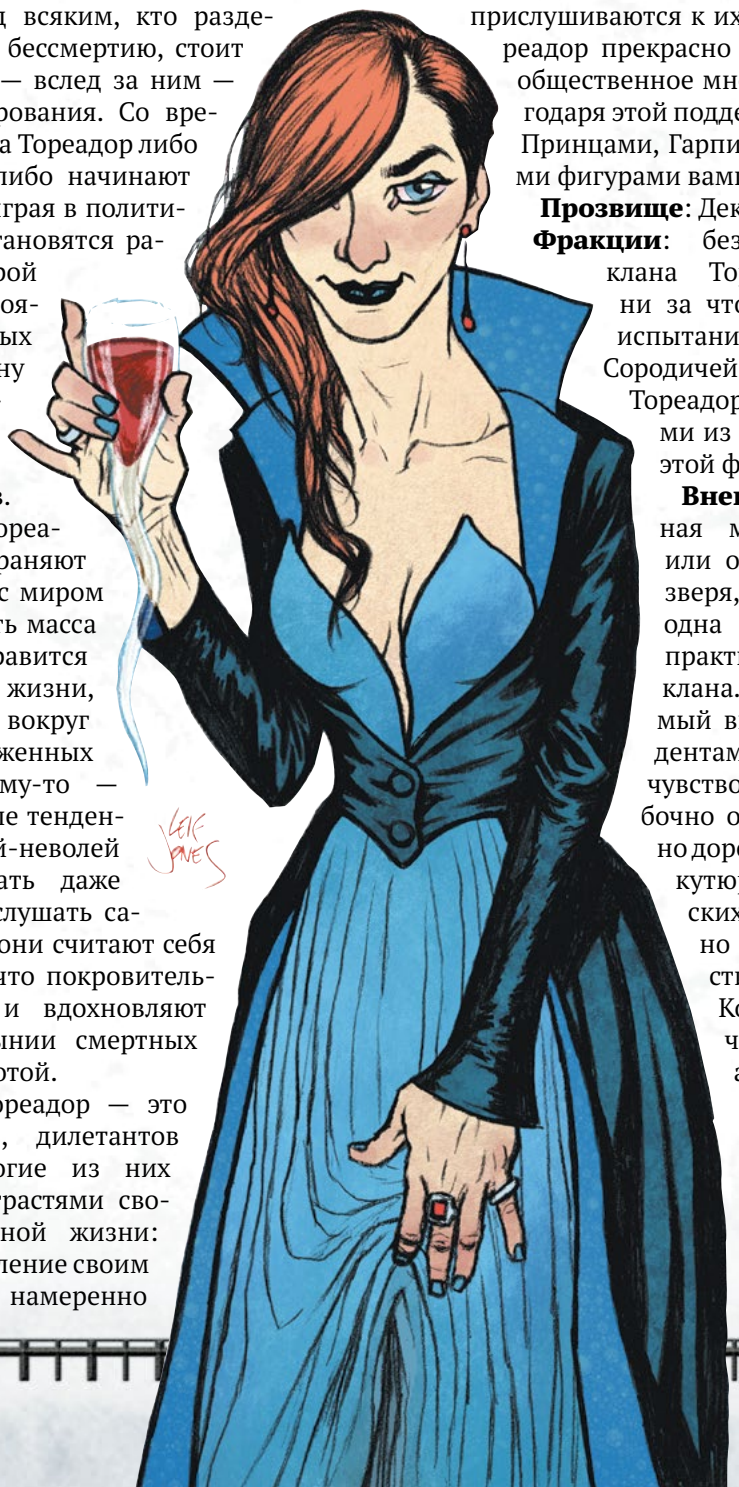
ТОРЕАДОР

С точки зрения некоторых Сородичей после захода солнца в мир приходит тьма, под покровом которой сокрыт вечный и чудесный мир, наполненный красотой и ужасами, подлыми интригами и изощрёнными наслаждениями, глубочайшими из чувств и презреннейшими из страстей. Мир, окрашенный в алый цвет крови. Эти Сородичи — вампиры клана Тореадор, и они убеждены, что вечная жизнь есть вечность бесконечных удовольствий.

Естественно, перед всяким, кто разделяет такой подход к бессмертию, стоит риск пресыщения и — вслед за ним — неизбежного разочарования. Со временем вампиры клана Тореадор либо впадают в апатию, либо начинают бороться со скукой, играя в политические игры, либо становятся рабами излишеств, порой превращаясь в настоящих чудовищ, готовых погрузиться в бездну самых невообразимых пороков, чтобы уловить хотя бы отблеск былых чувств.

Сородичи клана Тореадор традиционно сохраняют самую тесную связь с миром смертных, и тому есть масса причин: кому-то нравится ощущать биение жизни, кому-то — собирать вокруг себя толпы восторженных поклонников, а кому-то — устанавливать модные тенденции, которые волей-неволей приходится соблюдать даже Сородичам. Если послушать самих тореадоров, так они считают себя едва ли не музами, что покровительствуют искусствам и вдохновляют прозябающих в унынии смертных своей неземной красотой.

Культура клана Тореадор — это культура сибаритов, дилетантов и визионеров. Многие из них продолжают жить страстями своей прошлой, смертной жизни: кто-то дарует Становление своим любовникам, кто-то намеренно или забавы ради создаёт протеже, взгляды и убеждения которых бросают вызов всем традиционным представлениям клана о достойном потомстве. У таких Сородичей, как правило, лишь два пути: короткий, навстречу гибели, и длинный — путь величия, потрясения основ и непоколебимого индивидуализма. Декаденты буквально фонтанируют новыми грандиозными замыслами, идеями и тенденциями, и Сородичи из других кланов нередко прислушиваются к их словам. Члены клана Тореадор прекрасно знают, как использовать общественное мнение себе во благо, и благодаря этой поддержке нередко становятся Принцами, Гарпиями и другими ключевыми фигурами вампирского сообщества.



Прозвище: Декаденты.

Фракции: без деятельного участия клана Тореадор Камарилье бы ни за что не удалось преодолеть испытания, выпавшие на долю Сородичей после Восстания анархов. Тореадор были и остаются одними из самых ярых сторонников этой фракции.

Внешний вид: будь то изящная модельная утончённость или опасная красота хищного зверя, прекрасная внешность — одна из отличительных черт практически всех членов этого клана. Усиливать производимый внешностью эффект Декадентам позволяет безупречное чувство вкуса, которое безошибочно ощущается и в неприлично дорогих платьях от именитых кутюрье, и в строгих классических нарядах, и в практичной, но при этом потрясающе стильной уличной одежде. Конечно, нельзя сказать, что некрасивых тореадоров не существует, но неизменный вкус и кое-какие ухищрения с гардеробом и аксессуарами позволяют им компенсировать недостаток природных данных.

Убежища: Декаденты не жалеют денег на обустройство своих роскошных убежищ и коллекционирование предметов искусства. Комфортабельное, современное и оригинальное (а значит, запоминающееся) убежище — предмет гордости любого тореадора. Большинство ограничивается просторными лофтами и роскошными пентхаусами, но наиболее эксцентричные приспосабливают под убежища самые неожиданные помещения: старые океанариумы, секуляризованные церкви, зимние сады и выставочные павильоны в лучших районах города. Совместные убежища? Что за моветон.

Биографии: большинство тореадоров в бытность свою смертными имели непосредственное отношение к высшему обществу или миру богемы. Многие из них до сих пор занимаются творческой и культурной деятельностью и пользуются немалым авторитетом среди своих коллег по цеху и участников различных субкультурных объединений. Среди членов клана есть актёры, певцы, музыканты, скульпторы, поэты, сценаристы, писатели и представители других творческих и околотворческих профессий (в первую очередь — меценатов и агентов).

Создание персонажа: первичными характеристиками персонажей-тореадоров в подавляющем большинстве случаев являются социальные, а распределение способностей целиком и полностью зависит от того, чем именно они занимаются или занимались. Тореадоров также отличает богатая фактами биография. Союзники, информаторы, слава, богатство, домен, ментор, подручные — наиболее распространённые из них. Мудрые тореадоры нередко вкладывают опыт в добродетели, поскольку для них крайне важно сдерживать позывы Зверя, и высокие показатели Человечности, Пути или воли в этом деле явно не помешают.

Клановые Дисциплины: Ясновидение, Стремительность, Величие.

Изъян: когда персонаж-тореадор переживает некое действительно прекрасное ощущение — например, видит очень красивого человека, потрясающую картину или восхитительный рассвет, — он должен пройти проверку самоконтроля или инстинктов (сложность 6). Неудача означает, что персонаж замирает, охваченный восторгом. В этом состоянии персонаж пребывает до конца сцены, и единственное, что он способен делать, — это восхищаться и комментировать свои ощущения. Если источник переживания перестаёт воздействовать на персонажа (скрывается из виду, разрушается и т. п.), восторг стихает, и персонаж может действовать как обычно. Обратите внимание, что замерший тореадор не может ни шевелиться, ни даже защищаться, если его атакуют, но если персонаж получает повреждение, он может попытаться стряхнуть оцепенение — для этого он вновь должен пройти проверку самоконтроля или инстинктов со сложностью 6.

Организация: клан Тореадор разбит на множество местечковых творческих и политических ячеек — так называемых клик. Стоит отметить, однако, что ни одна из этих клик не обладает достаточным влиянием для того, чтобы получить признание в рамках всего клана в целом. Впрочем, некоторые члены клана (и даже кое-кто из посторонних Сородичей) при описании тореадоров оперируют такими терминами, как «творец» и «позёр». Применяются они как в насмешливом, так и во вполне серьёзном ключе и характеризуют Декадента либо как творческую личность, либо как простого потребителя чужого творчества соответственно. Однако даже это разделение вряд ли стоит считать хоть сколько-нибудь формальным.

Стереотипы

Ассамиты: *кровожадные варвары.*
Бруха: *огонь можно приручить, но стоит отвлечься — и вот он уже пожирает всё, что когда-то согревал своим теплом.*
Вентру: *почему старшие братья всегда ведут себя как безмозглые задиры?*
Гангрелы: *это как Красавица и Чудовище, только без Красавицы. Бедняжки.*
Джованни: *даже не знаю, что хуже — их масляные улыбочки или сальные волосы.*
Ласомбра: *если бы я выглядел как они, я бы тоже прятался в тени.*
Малкавиане: *убийственная скука.*
Носферату: *сильный аргумент в пользу тех, кто считает Метку Каина чем-то вроде болезни.*
Последователи Сета: *гниль и могильные черви — по плодам их узнаете их.*
Равнос: *этих можно разделить на два типа — на совершенно невыносимых и на тех, кого здесь нет.*
Тремер: *а они разве не должны превращаться обратно в тыквы с двенадцатым ударом часов?*
Цимисхи: *конечно, плохому танцору и ноги мешают, но тут, похоже, всё действительно безнадёжно.*
Каитифы: *самая мерзкая рыба всегда живёт на дне.*

Камарилья: *в этом доме не помешает хорошенько прибраться.*
Шабаш: *жаль, что такая пламенная страсть служит столь безумной и жуткой цели.*
Анархи: *плох тот правитель, что ставит собственное благо превыше всего.*

ТРЕМЕР

Когда-то, во времена давно минувших ночей, Тремер были иными. Однажды они заключили некую сделку (составили заклинание, провели оккультный ритуал — детали разнятся от источника к источнику), в результате которой утратили свою изначальную природу и стали вампирами, которыми остаются и поныне. Кто-то утверждает, что они были мистиками, что украли Проклятие Каина у погружённого в торпор предтечи, кто-то считает их смертными алхимиками, что сумели извлечь эссенцию бессмертия из крови других Сородичей. Кощунство, предательство — тайна происхождения Тремер мрачной тенью окутывала клан на протяжении веков, вынуждая терпеть недоверие и подозрения со стороны других Сородичей. Вся история клана — это история войн, многовековых обид и вопросов, так и оставшихся без ответов.

Нынешние Тремер — это организация Сородичей, посвятивших себя изучению искусства кровавой волшбы, Тауматургии. Эта сложная и многогранная Дисциплина является опорой, на которой зиждется вся структура клана, по сути, представляющая собой сеть тайных лож, называемых капеллами, в которых Тремер собираются вместе, чтобы проводить тауматургические ритуалы, делиться друг с другом тайнами оккультного искусства и, самое главное, постигать могущество крови, которая для них является не только пищей, но и источником мистической власти над окружающим миром.

Помимо собственно Тауматургии, Чернокнижники известны своей строгой клановой иерархией. Исторической родиной клана является Старый Свет — центральная штаб-квартира Тремер до сих пор находится в Вене, и каждый из членов клана так или иначе подчиняется исходящим оттуда распоряжениям. Несмотря на то, что Тремер является самым молодым из великих кланов (по крайней мере, в том смысле, который вкладывают в слово «молодой» бессмертные существа вроде вампиров), его члены искушены в превратностях Извечной Борьбы ничуть не хуже других Сородичей. В окружении коварных врагов и ненадёжных союзников Тремерам ничего не оставалось, кроме как выработать привычку полагаться исключительно на свои собственные силы. Многие, осознав, насколько значимое преимущество даёт Чернокнижникам многогранность Тауматургии и чёткая организационная структура как самого клана, так и отдельных его капелл, начинают воспринимать самодостаточность Тремер как угрозу и предпринимают тайные и явные шаги, направленные на её ликвидацию.

Прозвище: Чернокнижники.

Фракции: Тремеры считают себя одним из столпов Камарильи. Ходят слухи, что когда-то давно они провели некий могущественный ритуал, погубивший всех Чернокнижников, отказавшихся присягнуть Башне Слоновой Кости (и, соответственно, занять подобающее место в пирамиде клана).

Внешний вид: можно сказать, что у тремеров два лица — публичное, строго-официальное, и оккультное, ритуально-торжественное. На публике или во время открытых мероприятий в кругу Сородичей тремеры предпочитают носить классические, немного консервативные костюмы и платья приглушённых тонов, а проводя мистические ритуалы и закрытые встречи под сводами своих капелл, облачаются в украшенные оккультными символами мантии или накидки с креплениями и кармашками для хитрого инструментария и алхимических реагентов.

Убежища: многие тремеры довольствуются жилыми помещениями при капеллах, которые клан содержит во всех городах, отмеченных хоть сколько-нибудь внушительным присутствием Чернокниж-

ников. Конечно, среди Тремер встречаются и одиночки, которые устраивают свои собственные убежища, укомплектованные всем, что необходимо любому исследователю оккультных материй, — от алхимических лабораторий и залитых лунным светом обсерваторий до потайных темниц и прозекторских залов, где под действием экспериментальных стимулов корчатся и истекают кровью «подопытные субъекты».

Биографии: все потенциальные аколиты тремеров проходят сквозь сито тщательного и крайне придирчивого предварительного отбора. Будущие сиры прежде всего обращают внимание на тех, кто наделён сверхъестественным чутьём, стремится добиваться поставленных целей, умеет искать и находить ответы на самые каверзные вопросы и готов беспрекословно подчиняться непосредственному и вышестоящему руководству. Конечно, хорошим членом клана может стать не только «идеальный кандидат»; тот, кто наделён живым и независимым мышлением, имеет все шансы со временем возглавить собственную капеллу — или встретить рассвет под открытым небом, если его интересы вдруг не совпадут с интересами пирамиды.

Создание персонажа: первичными характеристиками персонажа-тремера в подавляющем большинстве случаев являются ментальные, а первичными способностями — знания. Многие тремеры обладают высокими показателями смелости и воли, а вот показатели совести или решимости, напротив, не слишком велики. Из всех фактов биографии предпочтение, как правило, отдаётся тем, что усиливают связь персонажа с его кланом: ментор, статус и подручные (которых опытный Чернокнижник способен создавать из самого негодного на первый взгляд материала).

Клановые Дисциплины: Ясновидение, Доминирование, Тауматургия.

Изъян: зависимость вампиров клана Тремер от крови выражена ярче, чем у других Сородичей. Для того чтобы стать вассалом уз крови третьей ступени, тремеру достаточно дважды испить витэ Сородича (а не трижды, как обычно). Испив витэ Сородича единожды, тремер сразу становится вассалом уз крови второй ступени (подробнее об узах крови рассказано на стр. 317). Старейшины клана прекрасно знают об этом и активно пользуются своим знанием — вскоре после Становления любой неонат обязательно проходит торжественный обряд посвящения, в ходе которого причащается кровью семи старейшин клана.

Организация: одна из характерных особенностей клана Тремер — его так называемая пирамида, строгая иерархия, благодаря которой Чернокнижники были и остаются, пожалуй, самой высокоорганизованной группой вампирского сообщества. Несмотря на многоуровневую структуру, обилие внутриполитических фракций и кругов посвящения, Тремер остаются единой, сплочённой организацией, причём не только снаружи, но и изнутри. Конечно, взаимоотношения между членами клана не лишены взаимной и совершенно оправданной паранойи, поскольку любой Чернокнижник, хоть одиночка, хоть аколит почтенной оккультной школы, ради блага клана с готовностью выроет яму любому из своих коллег.

Стереотипы

Ассамиты: *судя по всему, они отыскали какой-то способ обойти наши чары, а значит, время терпимости осталось в прошлом.*
Бруха: *высокомерие и отсутствие самодисциплины привели клан воинов-поэтов к упадку.*
Вентру: *кесарю — кесарево. По счастью, наш кесарь слишком ослеплён корыстью, чтобы понимать, где сокрыт ключ к истинной власти.*
Гангрелы: *грубая, но эффективная сила. По счастью, их кровь столь же покорна нашему искусству, сколь и любая другая.*
Джованни: *их понимание великих истин несовершенно, а кандалы пустых и бессмысленных ритуалов не дают им воспарить к вершинам могущества.*
Ласомбра: *некогда великая родословная, запятнавшая себя самыми неподобающими связями.*
Малкавиане: *как только мы научимся моделировать малкавианское стохастическое восприятие действительности, Сородичам более не придётся терпеть их разрушительные выходки.*
Носферату: *эти невольные отшельники могут стать весьма полезными помощниками или даже союзниками.*
Последователи Сета: *мы постигаем тайны мира в своих капеллах, они — в самых тёмных его уголках. Тайна, которую знают слишком многие, перестаёт быть тайной.*
Равнос: *хаос, который они сеют вокруг себя, — сущее наказание, но мы всегда готовы пожать его плоды.*
Тореадор: *если форму определяет содержание, то влияние, которым пользуются эти самовлюблённые пустышки, остаётся одной из самых удручающих загадок современности.*
Цимисхи: *если убрать всю гниль и идолопоклонство, останется только горстка устаревших суеверий.*
Каитифы: *как Везалий добывал трупы, так и мы ищем добровольцев, готовых пострадать во благо науки.*

Камарилья: *дом разделённый — всё ещё дом.*
Шабаш: *они сами не понимают, чего хотят, и тем обрекают себя на погибель.*
Анархи: *в отсутствие иерархии власть становится лишь воплощением жестокости ничтожнейших из Сородичей.*

Цимисхи

Кровавая луна бросает алые отсветы на раскинувшийся внизу лес, и чей-то жуткий вопль раздаётся в ночи. Цимисхи[1] зовут эти земли домом своих предков. С незапамятных времён Нелюдь владела большей частью Восточной Европы. Несмотря на то, что Цимисхи к этому времени существовали уже много тысяч лет, отправной точкой своей истории эти гордые аристократы по сложившейся традиции считают уничтожение своего предтечи — знаменательное событие, заложившее один из краеугольных камней в фундамент будущего Шабаша.

Цимисхи практикуют Преображение, странную Дисциплину, которая позволяет им до неузнаваемости изменять кожу, плоть и кости с той же лёгкостью, с какой скульптор изменяет форму глины. Материалом для творений Цимисхов служат как собственные тела, так и плоть лакеев, подручных, бояр и шляхты, которых они нередко превращают в кошмарных чудовищ, беспрекословно подчиняющихся любому слову своего создателя и господина. Преображение — одна из самых загадочных Дисциплин, и споры относительно её происхождения до сих пор становятся причинами клановых междоусобиц.

Клан Цимисхов — это клан, склонный к крайностям во всём, и долгие холодные ночи в стенах замков, затерянных в дебрях дремучих восточноевропейских лесов, меняют не только внешность Нелюдей, но и их взгляды на мир. Мистики клана изучают философию Преображения в стремлении познать путь, ведущий за пределы вампиризма. Большинство Цимисхов признаёт существование духовного начала, но не верит в существование богов — на этих двух столпах в основном и строится их холодное и отчуждённое мировоззрение. Молодые члены клана зачастую не вписываются в традиционный для старшей Нелюди образ деспотичного землевладельца — им волей-неволей приходится искать собственный путь. Кто-то из них становится пламенным зелотом Шабаша, кто-то — преображённым чудовищем, а кто-то ступает на путь трансцендентного знания и становится колдуном.

Прозвище: Нелюдь

Фракции: Цимисхи — давний, хотя и не самый деятельный сторонник Шабаша. Нелюдь стояла у самых истоков фракции и до сих пор остаётся одним из самых многочисленных её кланов.

Внешний вид: учитывая, что вампиры этого клана обладают способностью свободно манипулировать собственной плотью при помощи Преображения, цимисхи могут выглядеть так, как сами того пожелают, и, стоит отметить, чаще всего они желают выглядеть провокационно или пугающе. Кто-то просто любит экспериментировать со своим телом, перестраивая его до полной неузнаваемости, а кто-то стремится улучшить себя, вырваться за пределы физических ограничений, наложенных природой и анатомией несовершенных человеческих тел, черпая вдохновение в образах ангелов, чудовищ и порождений самых безумных ночных кошмаров.

1. Прим. пер.: ни у Сородичей в целом, ни у самих Цимисхов (ни у авторов игры) нет единого мнения относительно того, как произносить название этого клана. Поэтому кто-то называет Цимисхов Тзимицу, кто-то — Зимисками, кто-то — Чимисками, а кто-то и вовсе Жимищами и даже Зимице. Смело используйте любое из этих названий — по большому счёту, всё зависит от региона и сложившихся в нём языковых традиций.

Убежища: молодые цимисхи нередко становятся вожаками или духовниками Шабаша, а потому делят общее убежище со своими товарищами по стае. Выбранное ими жильё, как правило, располагается в каком-нибудь жутковатом месте: на территории госпиталя или морга, или, скажем, под сводами какого-нибудь склепа или мавзолея. Старейшины клана зачастую владеют наследными имениями в Старом Свете. Архетипическим образом лорда-вампира, живущего в старом замке над обрывом, клан обязан именно им. Эти древние строения мало соответствуют современным представлениям о комфортном жилье, но это ничуть не мешает их хозяевам проявлять удивительное гостеприимство (на незваных гостей оно, впрочем, не распространяется).

Биографии: старейшины-цимисхи, особенно их землевладельческая аристократия, обычно дарują Становление смертным отпрыскам своих благородных семейств или перепуганным селянам, живущим под сенью замковых стен. Цимисхи Нового Света, особенно молодёжь, подходят к вопросам Становления куда более практично. Фактически многие птенцы-цимисхи — это всего лишь преобразованные боевые машины, ударные войска на службе своих сиров, вечно голодные, обречённые добывать себе кровь в бою до тех пор, пока не найдётся противник, который сумеет подарить им Окончательную смерть.

Создание персонажа: Цимисхи любят крайности, а потому нередко делают первичными характеристиками физические или ментальные, а один из параметров, как правило, развивают гораздо сильнее прочих. Первичными способностями обычно становятся знания, хотя навыки также ценятся очень высоко. Наиболее подходящими фактами биографии для цимисхов являются ментор, союзники, домен и подручные, а при выборе Дисциплин они делают ставку на узкую, но очень глубокую специализацию. Холодное, отчуждённое мировоззрение цимисхов нередко толкает их на один из Путей Просветления, а трудности и опасности, которые птенцам-цимисхам порой приходится переживать сразу после Становления, зачастую становятся причинами серьёзных психических нарушений.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Ясновидение, Преображение.

Изъян: Цимисхи неразрывно связаны с местом своего происхождения. Для полноценного дневного отдыха Сородичам этого клана необходимо касаться хотя бы двух пригоршней родной земли — почвы, набранной в месте, тесно связанном с их прошлой, смертной жизнью. Это может быть земля родного города или, скажем, кладбища, где вампиру было даровано Становление. Каждый день, когда цимисх отдыхает, не касаясь родной земли, пул проверок всех его параметров уменьшается вдвое. Этот штраф накапливается каждую ночь, пока пул не уменьшится до одного d10. Накопленный штраф сохраняется до тех пор, пока вампир не отдохнёт как минимум сутки, касаясь хотя бы двух пригоршней родной земли.

Организация: Нелюдь в целом не склонна доверять другим Сородичам, и в первую очередь — другим цимисхам. Естественно, организация клана как такового строится вокруг склонности к уединению и самоизоляции его членов. Открытость не свойственна природе Цимисхов, и им порой приходится немало потрудиться над собой, чтобы принять активное участие, скажем, в совместных операциях Шабаша (конечно, молодых цимисхов это касается куда в меньшей степени — им вообще свойственен относительно современный взгляд на мир). Именно по этой причине многие Нелюди отвергают Человечность и выбирают один из Путей Просветления — так они не только дают конструктивный выход своей ксенофобии, но и получают хотя бы какие-то точки соприкосновения с Сородичами, выбравшими тот же Путь.

Стереотипы

Ассамиты: *несушки наняли лису присматривать за яйцами — какая прелесть!*
Бруха: *пару тысяч лет тому назад они погубили собственное царство и до сих пор не перестают винить в этом других.*
Вентру: *мы воюем достаточно долго — стоит признать, что погибать с честью они умеют.*
Гангрелы: *яростная мощь и зачаточная сила воли, неспособная её обуздать.*
Джованни: *чистка конюшен — вот занятие, достойное этого узколобого мужичья.*
Ласомбра: *Компетентны. По большей части.*
Малкавиане: *вполне недурны в качестве сырья для абажуров.*
Носферату: *живой ум в зловонной оболочке — что за изумительный парадокс!*
Последователи Сета: *зачем поклоняться мёртвым богам, если можно самому стать богом?*
Равнос: *берёшь штук тридцать, сажаешь на колья и оставляешь на крепостных стенах встречать рассвет.*
Тореадор: *дряни не оставляй в живых.*
Тремер: *их можно сравнить с нарывом, готовым излить потоки гноя и порченой крови. Разница лишь в том, что нарыв красивее.*
Каитифы: *у них есть имена? Забавно, я всегда называл их просто доступным сырьём.*

Камарилья: *холоп должен верить каждому слову своего господина, в противном случае любая империя обречена на гибель.*
Шабаш: *в эту игру нам приходится играть с теми пешк… фигурами, что есть под рукой.*
Анархи: *есть что-то неуловимо благородное в том, что они делают, но их инфантилизм каждый раз мешает им добиться желаемого.*

КНИГА ВТОРАЯ: СТАНОВЛЕНИЕ

И создали мы потомство своё,
Дабы сравняться с Каином во славе его.

Но не было в нас ни мудрости, ни смирения его.

И разразилась великая война.
И сошлись в бою Старейшины и Потомки их.
Так случилось всё по слову Уриила,
Ибо дети воистину восстали на родителей своих.

Пламень и древо,
Железо и когти
Стали оружием их —
Им сокрушили они отцов и матерей своих.

И покинули они погибшее царство своё,
И выстроили город,
И собрали Тринадцать кланов под сенью его.
Так завершилась великая война
И настал мир.

Глава третья Персонажи и параметры

Отведав плоды от Древ, ощутив, как пылают во мне семена Жизни и Познания, я поклялась, что никогда не вернусь назад...

Из Зарока Лилит

Для того чтобы сыграть в **«Вампиров»**, каждый игрок должен создать себе персонажа — своё альтер-эго, через которое ему предстоит взаимодействовать с игровым миром и принимать участие в развитии сюжета игры. Он, как герой книги или фильма, становится протагонистом ваших совместных историй. Обратите внимание, что вам не нужно создавать нового персонажа каждый раз, когда вы собираетесь сыграть в **«Вампиров»**: вам понадобится только один детально проработанный персонаж, роль которого вы будете играть всякий раз, когда придёт время продолжить ранее начатую хронику. По мере того как ваша труппа под руководством рассказчика будет двигать сюжет хроники, ваш персонаж будет расти и развиваться. В конце концов персонаж, которого вы создадите, станет столь же реальным и объёмным, как протагонист (или антагонист) какого-нибудь хорошего литературного произведения.

Эта глава повествует о том, как создать персонажа-вампира, начав с его амплуа, и воплотить это амплуа в виде различных игровых параметров. Несмотря на то что процесс этот относительно прост, создавать своего персонажа лучше всего под присмотром рассказчика, который сможет ответить на возникающие вопросы и направить творческий процесс в нужное русло.

Параметры

Созданный вами персонаж оживает благодаря вам, благодаря тому, как вы описываете его действия и играете его роль. Его поведение и, скажем, отношение к смертным определяете именно вы, и в развитии сюжета это может сыграть немалую роль, но определённые аспекты вашего персонажа — например физическую силу, сообразительность или мастерство владения сверхъестественными способностями, — описывает ряд цифровых значений, имеющих непосредственное отношение к механике и правилам игры. Эти аспекты называются параметрами. Параметры помогают отразить сильные и слабые стороны персонажа, позволяя ему взаимодействовать с персонажами других игроков и персонажами рассказчика. Например, если у вашего персонажа отлично развиты ментальные характеристики, он будет незаменим, когда потребуются знания и смекалка, а если физические характеристики, наоборот, развиты недостаточно, то в серьёзных переделках, когда важна грубая сила, ему, скорее всего, придётся полагаться на своих более крепких товарищей.

Параметры в большинстве своём оцениваются по шкале от 1 до 5 (Человечность/Путь и воля являются исключением из этого правила, а у некоторых особенно древних и могучих вампиров и другие параметры могут иметь значение выше 5). Эти числа представляют собой количественные и качественные показатели того, на что способен обладающий ими персонаж. Чем выше показатель соответствующего параметра, тем лучше. Считайте это своеобразным аналогом гостиничных или ресторанных звёздочек: один пункт — почти неприлично, пять — просто отлично. Значения параметров вступают в игру, когда персонажи совершают действия, требующие проверок (подробнее об этом рассказано в пятой главе).

Краткий обзор параметров и терминов

Персонажи игры **«Вампиры: Маскарад»** описываются следующим образом:

Имя: имя персонажа — всё что угодно от настоящего полного имени, данного герою при рождении, до клички или псевдонима. Некоторые древние вампиры известны под многими именами; с другой стороны, имена некоторых из них давным-давно забыты.

Игрок: имя игрока, который играет персонажа.

Хроника: последовательность связанных друг с другом историй, в которых персонаж принимает участие. Название хроники придумывает рассказчик (хотя для этого ему может понадобиться помощь игроков).

Характеристики: определяют врождённые данные персонажа и его потенциал (см. стр. 101).

Способности: то, что персонаж постиг интуитивно и чему сумел научиться сознательно (см. стр. 105).

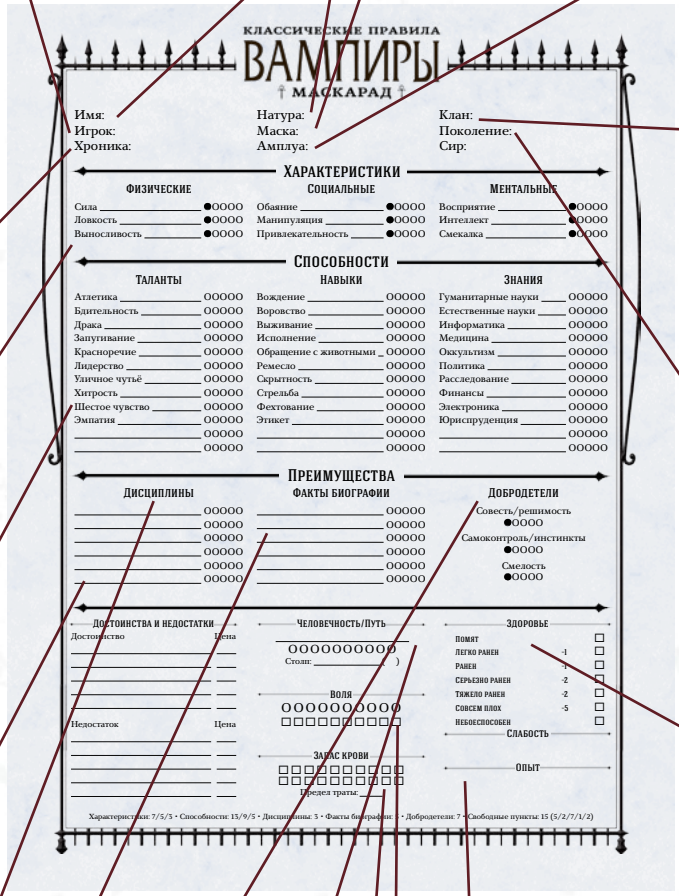
Преимущества: общий термин для обозначения черт, отличающих вампиров от простых людей. Преимущества разделены на три категории:

Дисциплины: сверхъестественные способности, которые вампиры получают в результате Становления. Подробнее о них см. на стр. 135.

Факты биографии: материальные и социальные активы персонажа (см. стр. 116).

Добродетели: душевные и моральные качества персонажа (или их отсутствие), описанные на стр. 126.

Человечность/Путь: взгляды персонажа на свою нежизнь. Персонаж может быть приверженцем либо Человечности, либо одного из Путей Просветления, но никак не того и другого сразу (но может притворяться, скрывая свои истинные взгляды). По умолчанию все персонажи игроков следуют Пути Человечности (см. стр. 333). Человечность и другие Пути описаны в седьмой главе.



Натура: истинная суть вашего персонажа, то, кем он является на самом деле (см. стр. 92).

Маска: личность, которую персонаж демонстрирует окружающим. Чаще всего маска и натура персонажа различаются, что неудивительно, если учесть зловещую природу вампиров как таковых (см. стр. 92).

Амплуа: общая концепция, одно-два слова, описывающие вашего персонажа до Становления. Всё что угодно от «уличного мстителя» до «стареющего порноактёра».

Клан: родословная вампира восходит к Каину, Первому вампиру. Именно клан определяет сверхъестественные силы и изъяны Крови вашего персонажа. Описание кланов начинается на стр. 39.

Поколение: вторая после клана характеристика Крови вашего персонажа. Определяет, насколько велик вампирский потенциал персонажа и насколько генеалогически далёк персонаж от самого Каина (см. стр. 29).

Здоровье: несмотря на то, что ваш персонаж не является живым в полном смысле этого слова, его немёртвое тело может вынести лишь ограниченный объём повреждений, прежде чем он потеряет сознание или даже погибнет, только на этот раз уже окончательно, вынудив вас создавать нового персонажа. Именно здесь нужно отмечать полученные персонажем повреждения (см. стр. 128).

Опыт: этот параметр показывает, сколь многому ваш персонаж научился со времён Становления. В начале игры этот параметр всегда равен нулю (см. стр. 130).

Воля: этот параметр обозначает силу духа и целеустремлённость вашего персонажа (см. стр. 285).

Запас крови: этот параметр обозначает, насколько сыт или, наоборот, голоден ваш персонаж (см. стр. 286).

Приступим

Процесс создания персонажа для игры **«Вампиры: Маскарад»** регулируется пятью базовыми принципами. Помните о них, когда будете создавать собственное альтер-эго в Мире Тьмы.

- Заручившись одобрением рассказчика, вы можете создать персонажа любого происхождения, возраста и национальности. Однако стоит помнить, что по умолчанию все персонажи на момент начала игры должны быть вампирами не дольше 25 лет. Фактически они будут неонатами, относительно недавно вышедшими из-под опеки своих сиров, и об обществе Сородичей им будет известно только то, что их сиры успели им рассказать. Этот подход особенно хорош для новичков, поскольку позволяет им исследовать глубины Мира Тьмы одновременно со своими персонажами. Вне зависимости от того, сколько лет персонаж пробыл вампиром, выглядеть он (в большинстве случаев) будет практически точно так же, как в ночь своего Становления.
- Описанная далее система правил — это в первую очередь инструмент развития персонажа, а не его сдерживания. Вы же не думаете, что наши правила созданы для того, чтобы препятствовать созданию интересного героя или развитию хорошей истории? Герой — это не только пункты и буквы в бланке персонажа. Погружение в роль всегда важнее цифр.
- Параметр, значение которого равно 1, — это очень плохо, 5 — это очень хорошо. Соответственно, персонаж с одним пунктом какого-либо параметра — либо новичок, либо просто не очень стремится этот параметр развивать. Но не стоит думать, что персонаж с одним пунктом манипуляции навсегда останется неискушённым простаком. Система пунктов опыта (см. стр. 130) позволяет игрокам улучшать параметры своих персонажей. Все описанные далее параметры оцениваются по человеческой шкале (единственным исключением из этого правила являются чисто вампирские параметры типа преимуществ или запаса крови).
- Ваша задача — создать персонажа, который органично вписывается в свою котерию. В конце концов, вампиры — существа одиночные, а потому у них должны быть веские причины работать сообща с другими Сородичами (т. е. с персонажами других игроков). Стоит помнить, что Сородичи редко просто зависают вместе веселья ради; столь беспощадное место, как Мир Тьмы, нередко вынуждает вампиров сотрудничать ради какой-нибудь общей цели (например, выживания).

Опытные персонажи

При желании рассказчик может позволить игрокам начать игру более опытными и сильными персонажами. Да-да, если хотите, можете посвятить свою хронику приключениям анцилл или даже старейшин.

В этом случае мы рекомендуем сначала создать персонажей-неонатов по обычным правилам, а потом выдать им необходимое количество пунктов опыта, которые можно потратить на улучшение параметров, чтобы те могли соответствовать уровню хроники и возрасту вампиров. Как правило, количество пунктов Дисциплин у «неактивных» вампиров должно быть приблизительно равно квадратному корню из их возраста. Естественно, персонажи игроков, в отличие от персонажей рассказчика, редко бывают неактивными, а потому являются исключением из этого правила. В конце концов, подразумевается, что они регулярно взаимодействуют с внешним миром и участвуют в самых захватывающих приключениях, а потому вполне способны за тот же отрезок времени заработать значительно больше опыта, чем типичный персонаж рассказчика. Помните также, что дальнейшее развитие и без того хорошо развитого параметра может стоить немало пунктов опыта (см. стр. 131).

Возраст Сородича	Пункты опыта
Неонат	0–35
Анцилла	75–220
Старейшина	250–600
Мафусаил	1000+

Процесс создания персонажа

• Шаг первый: концепция персонажа

Выберите амплуа, клан, натуру и маску.

• Шаг второй: характеристики

Определите приоритет каждой из трёх категорий характеристик: физических, социальных и ментальных (7/5/3). В начале игры у каждого персонажа уже есть по одному пункту каждой характеристики.

Оцените физические характеристики персонажа: силу, ловкость и выносливость.

Оцените социальные характеристики персонажа: обаяние, манипуляцию и привлекательность.

Оцените ментальные характеристики персонажа: восприятие, интеллект и смекалку.

• Шаг третий: способности

Определите приоритет каждой из трёх категорий способностей: талантов, навыков и знаний (13/9/5).

Выберите и оцените нужные таланты, навыки и знания.

На этом этапе максимально возможное значение способности равно трём пунктам.

• Шаг четвёртый: преимущества

Выберите и оцените Дисциплины (3), факты биографии (5) и добродетели (7). В начале игры у каждого персонажа уже есть по одному пункту каждой добродетели.

• Шаг пятый: последние штрихи

Запишите показатели Человечности (совесть + самоконтроль), воли (равен смелости) и запаса крови. Если персонаж является приверженцем одного из Путей Просветления, см. седьмую главу.

Потратьте свободные пункты (15) по своему усмотрению. При желании выберите достоинства (без ограничений) и недостатки (не более чем на 7 пунктов).

Примеры амплуа

- **Артист** — музыкант, киноактёр, художник, тусовщик, топ-модель, интернет-звезда.
- **Боец** — телохранитель, боевик, солдат удачи, наёмный убийца.
- **Бродяга** — бомж, контрабандист, жиголо/проститутка, наркоман, паломник, байкер, картёжник.
- **Изгой** — городской дикарь, беженец, представитель меньшинств, сторонник теории заговора, наркоман.
- **Интеллектуал** — писатель, студент, учёный, философ, социокритик.
- **Неформал** — рейвер, гот, скинхед, панк, завсегдатай баров, хипстер, психонавт.
- **Подросток** — ребёнок, беглец, сирота, беспризорник, хулиган.
- **Политик** — судья, чиновник, адвокат, секретарь-ассистент, оратор.
- **Преступник** — рецидивист, мафиози, наркоторговец, сутенёр, угонщик, гопник, вор, скупщик краденого.
- **Профессионал** — инженер, врач, программист, юрист, промышленник.
- **Работяга** — дальнобойщик, фермер, слесарь, слуга, строитель.
- **Репортёр** — журналист, блогер, папарацци, ведущий ток-шоу, эксперт по СМИ.
- **Светский лев** — молодой бездельник, владелец клуба, плейбой, протеже, альфонс/статусная жена.
- **Сыщик** — следователь, патрульный полицейский, правительственный агент, частный детектив, инквизитор.

Кланы

- **Ассамиты:** правоверные последователи кровавого культа, Ассасины, настоящие мастера бесшумных убийств и хранители древней мудрости.
- **Бруха:** смутьяны, бунтари и революционеры, страстно и отчаянно сражающиеся во имя своих идей; тираноборцы, целями которых порой становятся даже члены их собственного клана.
- **Вентру:** высокомерная аристократия мира Сородичей. Патриции стремятся искупить своё проклятие, насаждая Традиции и соблюдая Маскарад.
- **Гангрелы:** вольные, свирепые и дикие, Варвары предпочитают одиночество и служат источником практически всех легенд, связывающих вампиров с дикими зверями.
- **Джованни:** замкнутые, повязанные паутиной близкородственных браков Некроманты делают деньги на крови и душах умерших.
- **Ласомбра:** скрытные и порочные Пастыри номинально возглавляют Шабаш. На первом месте

у них всегда стоят интересы клана, а на втором — желания, порождённые клубящейся в их душах тьмой.
- **Малкавиане:** будучи опасными сумасшедшими, Психи тем не менее обладают уникальным взглядом на окружающий их мир.
- **Носферату:** уродливые и скрытные Крысы ютятся на задворках вампирского сообщества, но тени, в которых они скрываются, хранят множество тайн.
- **Последователи Сета:** Змеи хранят мрачные тайны, которые пугают всех, но манят к себе слишком многих.
- **Равнос:** непревзойдённые мастера иллюзии и лжи, Обманщики нередко ступают на скользкую дорожку именно из-за предубеждений, которыми клеймят их другие Сородичи.
- **Тореадор:** эстеты и ценители наслаждений, Декаденты давно стали узниками своей бесконечной нежизни.
- **Тремер:** Чернокнижники, мастера Тауматургии. Им мало кто доверяет… И много кто их боится.
- **Цимисхи:** пришедшее в упадок старое восточноевропейское дворянство, великая и ужасная Нелюдь на службе Шабаша.
- **Каитифы:** изгои вампирского сообщества, не принадлежащие ни к одному из кланов и не демонстрирующие сильных и слабых черт, характерных для всех вампиров более сильной и чистой Крови.

Архетипы (натуры и маски)

- **Автократ**: вы стремитесь властвовать.
- **Бонвиван**: вечная жизнь — вечное наслаждение.
- **Борец**: ничто не в силах вас одолеть.
- **Брюзга**: у всех определённо есть свои недостатки.
- **Бунтарь**: вы не следуете чужим правилам.
- **Визионер**: есть что-то помимо этого.
- **Головорез**: сила даёт право.
- **Гуру**: окружающие ищут у вас духовных наставлений.
- **Девиант**: статус-кво — для овец.
- **Загадка**: как только окружающие думают, что начинают вас понимать, вы меняете правила игры.
- **Идеалист**: вы верите в нечто великое.
- **Исследователь**: окружающий мир есть загадка, которую надлежит разгадать.
- **Капиталист**: зачем отдавать, если можно продать?
- **Кающийся грешник**: вы прокляты, и это проклятие надлежит искупить.
- **Конформист**: отличный последователь и помощник.
- **Мазохист**: боль напоминает о том, что вы ещё существуете.
- **Махинатор**: окружающие нужны для того, чтобы извлекать из них выгоду.
- **Мученик**: вы страдаете во имя высшей цели.
- **Нарцисс**: о нет, вы не звезда шоу, вы и есть шоу!
- **Наставник**: ваши знания спасают жизни окружающих.
- **Непоседа**: всегда есть что-то ещё.
- **Одиночка**: у вас свой собственный путь.
- **Око бури**: никому не связать вас с хаосом, что бушует вокруг.
- **Опекун**: всем нужна забота.
- **Организатор**: необходимо убедиться, что всё идёт как задумано.
- **Перфекционист**: вы стремитесь к недостижимому идеалу.
- **Победитель**: вы должны быть первым во всём.
- **Подвижник**: вы готовы трудиться ради высшей цели.
- **Ребёнок**: тот, кому нужна забота.
- **Садист**: вы живёте ради того, чтобы причинять боль другим.
- **Солдат**: приказ должен быть выполнен, но только вы решаете, как именно.
- **Сорвиголова**: риск придаёт вечности смысл.
- **Социопат**: низшие существа должны быть уничтожены.
- **Судья**: ваше справедливое суждение сделает мир лучше.
- **Творец**: вы создаёте нечто непреходящее.
- **Традиционалист**: как было прежде, так и должно быть впредь.
- **Трикстер**: смех приглушает боль.
- **Фанатик**: цель превыше всего.
- **Фрик**: отвращение на лицах окружающих есть лучший повод для веселья.
- **Хамелеон**: вы способны слиться с любым окружением.
- **Чудовище**: вы прокляты, и с этим проклятием надлежит смириться!
- **Эгоцентрист**: никто и ничто кроме вас не имеет значения.

Дисциплины

- **Анимализм** — сверхъестественное сродство с животными и их подчинение.
- **Величие** — способность управлять настроением и поведением толп.
- **Доминирование** — способность управлять окружающими силой мысли.
- **Затмение** — способность управлять тенями и самой первородной тьмой.
- **Метаморфозы** — искусство превращения — от способности отращивать когти до умения сливаться с землёй.
- **Мощь** — сверхъестественная физическая сила.
- **Некромантия** — способность оживлять, призывать и контролировать мертвецов.
- **Помешательство** — способность насылать безумие на окружающих.

- **Преображение** — искусство изменения плоти.
- **Серпентис** — Дисциплина, наделяющая вампира чертами и способностями рептилий.
- **Сокрытие** — способность оставаться незамеченным даже в толпе.
- **Стойкость** — сверхъестественная выносливость, которая позволяет сопротивляться даже воздействию солнечного света.
- **Стремительность** — сверхъестественная скорость и реакция.
- **Тауматургия** — знание и искусство применения кровавых чар.
- **Упокоение** — искусство убивать.
- **Фантасмагория** — способность создавать иллюзии и вызывать галлюцинации.
- **Ясновидение** — экстрасенсорное восприятие и телепатия.

Факты биографии

- **Альтер эго** — фальшивая личность, существование которой подтверждено всеми необходимыми документами.
- **Богатство** — материальные ресурсы, собственность и доход.
- **Влияние** — политическая власть, которой персонаж обладает в обществе Сородичей.
- **Домен** — признанные другими Сородичами права на личные охотничьи угодья.
- **Информаторы** — имеющиеся в распоряжении персонажа источники информации.
- **Ментор** — Сородич-покровитель, готовый поддержать персонажа и помочь ему советом.
- **Обряды (Шабаш)** — обряды, которые каинит знает и способен провести.
- **Подручные** — последователи, телохранители и слуги.
- **Поколение** — количество генеалогических ступеней, отделяющих персонажа от Каина.
- **Слава** — известность Сородича в мире смертных.
- **Союзники** — смертные помощники, как правило, друзья или члены семьи.
- **Стадо** — сосуды, к которым персонаж имеет свободный и безопасный доступ.
- **Статус** — общественное положение персонажа среди Сородичей.
- **Членство в Чёрной Руке (Шабаш)** — количество членов Чёрной Руки, на помощь которых вы можете рассчитывать.

Свободные пункты

Параметр	Цена
Характеристика	5 за пункт параметра
Способность	2 за пункт параметра
Дисциплина	7 за пункт параметра
Факт биографии	1 за пункт параметра
Добродетель	2 за пункт параметра
Человечность/Путь	2 за пункт параметра
Воля	1 за пункт параметра

Рассказчик и создание персонажа

Рассказчик может направлять процесс создания персонажа игрока индивидуально; может организовать отдельную игровую встречу, на которой персонажей под его руководством создаст вся группа; или может позволить игрокам создавать персонажей целиком и полностью самостоятельно. У каждого метода есть свои преимущества.

Во-первых, привлечение рассказчика необходимо для того, чтобы убедиться, что игрок всё понял правильно и создаёт своего персонажа по правилам, а во-вторых, так рассказчику будет проще понять, чего ожидает от своего персонажа сам игрок. Кроме того, в процессе создания персонажа рассказчик может почерпнуть самые неожиданные мысли и идеи для будущих историй. Ну а если игроки не знакомы с правилами, отдельная игровая встреча, посвящённая созданию персонажа, может послужить отличным введением, а создаваемые персонажи — хорошими примерами для разъяснения всевозможных нюансов.

Сам рассказчик должен приготовить несколько бланков персонажей (их можно скопировать из этой книги, а можно скачать или купить на сайте «Студии 101»). Для начала покажите игрокам бланк, объясните им, для чего нужен каждый раздел, ответьте на возникшие у них вопросы и помните, что лучше всего помочь им пройти процесс создания поэтапно и (если уж вы собрались специально для этого) совместно.

Прежде чем приступать непосредственно к созданию персонажей, было бы неплохо обозначить игрокам, какого типа персонажи нужны для участия в будущей хронике. Например, если хроника будет посвящена Камарилье, можно запретить использовать независимые кланы или кланы Шабаша. Если игрок хочет создать героя, концепция которого вообще не вписывается в задуманную хронику, можно предупредить его об этом и попросить придумать себе нового, более подходящего персонажа. Например, если главными антагонистами хроники будут вампиры клана Тремер, рассказчик вполне может запретить создавать персонажей-тремеров. Или наоборот, если рассказчик хочет посвятить свою хронику тайнам и ужасам клана Чернокнижников, следует предупредить игроков, что для выбора в этот раз доступен только этот клан.

Мы рекомендуем рассказчику посвятить всю вводную встречу созданию персонажей игроков и проведению прелюдий (см. стр. 379). Если персонажи исключительно сложны и проработаны или хроника подразумевает, что у персонажей игроков имеются друг от друга особенно страшные секреты, каждому игроку и его персонажу вполне можно посвятить отдельную, индивидуальную встречу. Время и старание, вложенные в персонажа на этапе создания, гарантируют, что на выходе у вас получится реалистичный и интересный герой, а не набор сухих и безликих параметров.

Шаг первый: концепция персонажа

Концепция персонажа — это семя, из которого он появляется на свет. Достаточно самой общей идеи: громила, скользкий мафиози, маньяк-малкавианин, — её должно быть достаточно, чтобы включить воображение. Естественно, концепция может выглядеть и посложнее, на уровне «мой персонаж — проныра-носферату, который получил Становление, когда был ребёнком, хоть и довольно развитым для своих лет. Жизнь Сородича пугает его, но альтернатива в виде Окончательной смерти пока пугает его ещё больше». На этой стадии вы должны определиться с амплуа, кланом, натурой и маской своего персонажа.

Амплуа

Амплуа персонажа — это то, чем он занимался до того, как стал вампиром. Многие Сородичи отчаянно цепляются за любые осколки того, кем они были в прошлом: внешний вид, род занятий, образ жизни и т. п. В мире вечной ночи эхо минувших дней для них — это всё, что стоит между ними и бездной кровожадного безумия.

Амплуа — это способ вписать персонажа в игровой мир. У этого параметра нет числового значения, и с точки зрения игрового процесса амплуа нужно только затем, чтобы лечь в основу личности персонажа, дать якорь, с помощью которого ему предстоит цепляться за свою гаснущую Человечность, — или рычаг, который поможет её оттолкнуть!

Примеры амплуа приведены на стр. 84. Если там нет амплуа, которое вам по душе, просто придумайте новое! Его единственное предназначение — помочь игроку выразить общее представление о создаваемом персонаже.

Клан

Клан — это вампирская семья вашего персонажа, наследие Крови Сородича, даровавшего ему Становление. Этот Сородич называется сиром, и новорождённый вампир всегда принадлежит к тому же клану, что и его сир. Подробную информацию о кланах можно найти во второй главе этой книги. Как уже говорилось ранее, рассказчик при желании может ограничивать выбор доступных для игроков кланов, исходя из требований хроники, которую он намеревается провести. Во многих хрониках, например, участвуют только вампиры из кланов Камарильи, а некоторые игры на конвентах и других мероприятиях подразумевают и более узкие или специфические критерии.

Если игрок пожелает, он может создать вампира, не принадлежащего ни к одному из кланов. В эпоху

современных ночей Кровь некоторых Сородичей настолько слаба, что не наделяет персонажа уникальными силами и изъянами, присущими представителям тех или иных кланов. Нежеланные и презираемые каитифы встречаются всё чаще. Если вы хотите сыграть одного из них, напишите «каитиф» в графе «Клан» вашего бланка персонажа.

Натура и маска (архетипы)

Определившись с амплуа и кланом персонажа, игрок должен выбрать для своего персонажа натуру и маску. Это поведенческие параметры его героя, которые мы называем архетипами. Архетипы — это инструмент, который позволяет игрокам точнее представлять личность своих персонажей.

Маска — это образ, который персонаж демонстрирует окружающему миру. Он надевает его, словно броню, призванную защитить его истинное «я». Обратите внимание, что маска персонажа может совпадать с его натурой. Кроме того, маска относится к числу параметров, которые персонаж может менять по собственному желанию и так часто, как только пожелает. Маска не имеет никакого значения с точки зрения правил игры.

Натура — это то самое истинное «я» персонажа, его суть, личность, которой он является на самом деле. Натура — это глубокие и настоящие чувства, которые персонаж испытывает по отношению к самому себе, окружающим и миру в целом. Обратите внимание, что натура персонажа является доминирующим, но совсем не обязательно единственным определяющим его аспектом. Кроме того, именно натура определяет, как именно ваш персонаж восстанавливает потраченные пункты воли (см. стр. 286).

Игрок может выбрать для своего персонажа подходящую натуру и маску из перечня архетипов, приведённого на страницах 92 — 101.

Шаг второй: характеристики

Настало время распределить пункты характеристик. Прежде чем приступать, нужно определиться с приоритетом групп характеристик. Прежде всего, следует понимать, что *характеристики* — это природные данные вашего персонажа, определяющие, к чему тот более или менее предрасположен. Насколько он силён? Насколько привлекателен? Насколько быстр? Насколько умён? Характеристики нужны именно для того, чтобы ответить на подобные вопросы. Все персонажи игры **«Вампиры: Маскарад»** имеют девять характеристик, сгруппированных в три категории: физические (выносливость, ловкость, сила), социальные (манипуляция, обаяние, привлекательность) и ментальные (восприятие, интеллект, смекалка).

Во-первых, игрок должен указать, какая из этих групп характеристик развита лучше всего (она станет первичной), какая похуже (она будет вторичной), а какую можно считать слабой стороной персонажа (эта группа называется третичной). Ваш персонаж силён, но замкнут в себе, или прекрасен, как Аполлон, но в его пустой голове гуляет ветер? Амплуа и клан персонажа могут помочь с выбором, но, естественно, ничто не мешает вам расставить приоритеты по своему усмотрению. Ваш персонаж в первую очередь — личность, и только во вторую — вампир.

Создавая нового персонажа игры **«Вампиры: Маскарад»**, помните, что значения всех его характеристик изначально равны 1: это база, которой обладает всякий ставший вампиром смертный (из этого правила существуют исключения в виде Носферату и Самеди, привлекательность которых равна 0). Приоритеты определяют, сколько дополнительных пунктов характеристик игрок сможет распределить между характеристиками соответствующей группы: семь пунктов — для группы первичных характеристик, пять пунктов — для группы вторичных и три — для группы третичных. Так, если игрок хочет создать физически крепкого, довольно сообразительного, но угрюмого малого, он должен сделать его физические характеристики первичными (7 пунктов), ментальные — вторичными (5 пунктов), а социальные — третичными (3 пункта). Обратите внимание, что значения характеристик можно будет увеличить позже за счёт свободных пунктов.

Шаг третий: способности

Способности также разделены на три категории: таланты, навыки и знания. *Таланты* — это интуитивные способности, дары, полученные от рождения и отточенные постоянным применением. *Навыки* — это способности, приобретённые и усовершенствованные в результате изнурительных тренировок и вдумчивой теоретической подготовки. *Знания* — это способности, почерпнутые из книг в процессе изучения предмета или в результате самостоятельной научной деятельности.

Как и группам характеристик, группам способностей необходимо присвоить приоритет. Внутри первичной группы нужно распределить 13 пунктов способностей, внутри вторичной — 9, а внутри третичной — 5. Обратите внимание, что начальное значение способностей, в отличие от характеристик, равно нулю. Кроме того, на этом этапе создания персонажа ни в одну из способностей нельзя вложить более трёх пунктов — эксперты в своих областях не растут на деревьях, и даже среди вампиров их не так уж и много. Впрочем, переступить через это ограничение можно будет чуть позже за счёт свободных пунктов.

Шаг четвёртый: преимущества

Этот этап создания персонажа позволит вам сделать его по-настоящему уникальным. *Преимущества* — это параметры, которые определяют место вампира в иерархии ночи. Преимуществам не нужно присваивать приоритет — каждой категории соответствует фиксированное количество пунктов преимуществ. Впрочем, показатели преимуществ можно будет увеличить позже за счёт свободных пунктов.

Дисциплины

Когда вампир получает Становление, его сир вместе с Кровью передаёт ему мистические сверхъестественные способности, которые называются *Дисциплинами*. Каждому персонажу достаётся три пункта преимуществ, которые игрок может распределить между Дисциплинами по своему усмотрению. Он волен хоть вложить все три пункта в одну Дисциплину, хоть распределить по одному пункту во все доступные. Важно помнить, что пункты преимуществ можно вкладывать только в клановые Дисциплины. В описании каждого из кланов (см. вторую главу) приведён перечень из трёх присущих этому клану Дисциплин (Дисциплины линий крови см. в десятой главе). Персонаж-каитиф может вложить пункты преимуществ в любую Дисциплину по своему желанию (конечно, с одобрения рассказчика). Обратите внимание, что свободные пункты можно вкладывать в любую Дисциплину, не только в клановую.

Бесчеловечные вампиры

Некоторые вампиры, например члены Шабаша, фокусируются на развитии своих вампирских способностей, а не на связях с окружающим миром. Если рассказчик сочтёт это уместным, такие персонажи могут обменять пять пунктов для приобретения фактов биографии на ещё один, четвёртый пункт для повышения Дисциплины.

Факты биографии

Персонаж получает пять пунктов преимуществ, которые игрок может вложить в любые факты биографии по своему выбору. *Факты биографии* должны соответствовать амплуа персонажа (например,

бродячий уличный проповедник-гангрел вряд ли будет обладать богатством), но рассказчик может ограничивать или, напротив, поощрять игроков приобретать те или иные факты биографии, если сочтёт, что это необходимо.

Добродетели

Добродетели — очень важная группа параметров для персонажей игры **«Вампиры: Маскарад»**. Они составляют моральный стержень вашего героя и определяют, насколько он устойчив к искушениям чудовищной части своей природы. В ряде случаев эмоциональные реакции вампира на происходящее очень сильно зависят от его добродетелей. Именно эти параметры определяют, насколько успешно он будет управляться со вспышками ярости и насколько сильно его будут терзать приступы раскаяния. Добродетели нужны, чтобы сопротивляться позывам Зверя и Голода, и большинство вампиров, становясь старше и бессердечнее, постепенно теряют пункты добродетелей.

У персонажа игры **«Вампиры: Маскарад»** есть три добродетели. *Совесть* определяет, насколько чётко вампир проводит границу между добром и злом. *Самоконтроль* определяет, насколько вампир хладнокровен и насколько легко справляется с позывами Голода. *Смелость* определяет способность сохранять спокойствие и рассудок, находясь в непосредственной близости от огня, солнечного света и других смертельно опасных для вампиров вещей.

Учитывая, что одной из основных тем игры **«Вампиры: Маскарад»** является тема противостояния своей чудовищной природе и борьбы Зверя против Человека, рассказчик может ограничить выбор «парных» добродетелей совестью и самоконтролем. Впрочем, некоторые вампиры, в первую очередь члены Шабаша, отвергают оковы этики, так что в их случае совесть и самоконтроль заменяются *решимостью* и *инстинктами* соответственно. Смелость — это универсальная добродетель, которая присуща всем вампирам без исключения. Решимость и инстинкты описаны на стр. 337. Если вы считаете, что ваш герой достаточно бесчеловечен, чтобы иметь именно эти добродетели, и если рассказчик с вами согласен, можете обвести нужный параметр в бланке персонажа (или, наоборот, вычеркнуть ненужный). Обратите внимание, что, выбрав эти добродетели, вы буквально идентифицируете своего персонажа как бесчеловечное чудовище.

Все персонажи игры **«Вампиры: Маскарад»** по умолчанию имеют по одному пункту совести и самоконтроля, но не имеют пунктов решимости и инстинктов. Игрок может распределить семь пунктов преимуществ между добродетелями своего персонажа так, как сочтёт нужным. Добродетели определяют начальное значение Человечности (или Пути) и воли, так что выбирайте мудро.

Шаг пятый: последние штрихи

На этом этапе игрок получает 15 свободных пунктов, которые он может использовать для того, чтобы усилить своего персонажа, но для начала нужно кое-что подсчитать.

Человечность

Начальный показатель Человечности персонажа равен сумме значений его совести и самоконтроля и чаще всего укладывается в промежуток между 5 и 9. Значение Человечности также можно увеличить за счёт свободных пунктов, поскольку слишком низкий показатель Человечности означает, что персонаж уже близок к тому, чтобы окончательно поддаться своему внутреннему Зверю.

Обратите внимание, что персонажи, которые являются приверженцами Путей Просветления, могут определять показатель Пути при помощи иных добродетелей. Подробнее об этом можно прочитать на стр. 336.

Воля

Начальный показатель воли персонажа равен значению его смелости, а значит, укладывается в промежуток от 1 до 5. Значение воли можно увеличить за счёт свободных пунктов, поскольку этот параметр критически важен для преодоления многих опасных эмоциональных состояний. Пункты воли также можно использовать при сопротивлении приступам ярости (см. стр. 332), при попытках справиться с особенно сложными задачами и для активации эффектов некоторых Дисциплин.

Запас крови

Затем необходимо определить начальный запас пунктов крови персонажа. Для этого нужно бросить d10. Выпавшее число и будет количеством запасённых им на начало игры пунктов крови. Это единственная проверка, которую игрок должен осуществить в процессе создания своего героя.

Свободные пункты

Теперь игрок получает 15 свободных пунктов, которые позволят ему улучшить параметры своего персонажа. Игрок может потратить их на что пожелает (поэтому они и называются свободными), но рассказчик и в данном случае может вводить ограничения в соответствии с требованиями хроники. Свободные пункты обмениваются на пункты параметров по определённому курсу (см. таблицу на стр. 86). Помните, что свободные пункты можно тратить на Дисциплины, которые не входят в перечень клановых Дисциплин персонажа (хотя для приобретения некоторых Дисциплин может

понадобиться хорошее объяснение, а на некоторые из них рассказчик имеет право наложить запрет).

При желании рассказчик может позволить игрокам взять недостатки в обмен на дополнительные свободные пункты (но не более чем на 7 пунктов) и (или) позволить потратить свободные пункты на покупку достоинств. Достоинства и недостатки описаны на стр. 515–535.

Искра жизни

Что ж, теперь, если вы прошли все описанные выше шаги и этапы, у вас на руках имеется готовый — в техническом смысле этого слова — персонаж. Все пункты расставлены, все параметры выбраны и записаны, их значения определены, стало быть, персонаж может участвовать в игре и проходить все необходимые проверки.

Теперь на вас как на игроке лежит обязанность вдохнуть жизнь в этого персонажа и его параметры. С точки зрения правил игры ваш герой уже существует, но пока что он не слишком отличается от шахматной фигуры, стоящей на доске в окружении других, почти таких же безликих фигур. Ещё раз взгляните на параметры и цифры, записанные в бланке персонажа, — почему они именно таковы? Какое отношение они имеют к истории вашего персонажа? Какие стороны вашего персонажа пока остаются тайной для вас, его создателя? Как писатель, создающий цельного героя своего произведения, сведите воедино все физические, психологические и биографические детали, чтобы сделать вашего персонажа по-настоящему уникальным (даже по меркам столь уникальных и неоднозначных созданий, как вампиры).

Допустим, у вашего персонажа 3 пункта привлекательности — но что именно это значит? Может, у него на редкость располагающая улыбка? Может, он прямо-таки излучает уверенность в себе? Или, может быть, у него просто потрясающий гардероб? Какого цвета его глаза и волосы? Или, допустим, ваш персонаж — одарённый исполнитель, знает этикет, умеет стрелять… Но почему? Откуда у него именно такой набор способностей? Может, он всю жизнь хотел сниматься в кино? Может, его изящные манеры — это защитная реакция человека, который рос в бедном районе? Или, может, его по какой-то странной причине однажды занесло на стрельбище, и он просто открыл в себе природный дар дырявить мишени в нужных местах? Может, его союзник — это его бывшая любовница, с которой он продолжает поддерживать напряжённые отношения, и которая работает секретарём-ассистентом у коррумпированного, но очень высокопоставленного чиновника? Может, эта подруга уже заметила, что её бывший любовник сильно изменился, но продолжает помо-

гать ему, надеясь с его помощью как-то исправить совершённое её боссом зло?

Этот последний этап создания персонажа является наименее обязательным, но при этом едва ли не самым важным изо всех этапов. Если его пропустить, ваш персонаж-бруха с силой 4, ловкостью 3 и выносливостью 3 попросту ничем не будет отличаться от любого другого персонажа-бруха с силой 4, ловкостью 3 и выносливостью 3. Уж поверьте нам: таких ничем не примечательных персонажей огромное множество, и это довольно печально, поскольку мы считаем, что персонажи — особенно вампиры, — просто обязаны быть уникальными, интересными, харáктерными и запоминающимися.

Личностные архетипы: натуры и маски

Людям каждый день приходится играть определённые роли. У каждого человека множество лиц, часть этих лиц — маски, часть — отражения его истинного «я». Эти роли определяют, как мы взаимодействуем с людьми и миром в целом, но именно мы выбираем, какая часть личности будет скрыта, а какая — видна всем.

То же самое и с Сородичами. Концепция натуры и маски — это прямое воплощение тех личин, которые мы надеваем для того, чтобы иметь дело с окружающей действительностью. Натура персонажа игры **«Вампиры: Маскарад»** — это его истинное «я», самая глубинная его сущность, личность, которой он является на самом деле. Конечно, демонстрировать её может быть небезопасно, поскольку это позволяет другим узнать, что персонаж представляет собой на самом деле, понять, что для него важно, и использовать это знание против него. Именно поэтому у персонажей есть маски — фальшивые лица, видимость, которую персонаж создаёт для того, чтобы взаимодействовать с миром, и, конечно, для того, чтобы мир взаимодействовал с ним так, как это выгодно самому персонажу.

Если отставить философию в сторону, архетипы имеют значение и с точки зрения правил нашей игры. Действуя согласно своей натуре (см. описание нужного архетипа), персонаж с согласия рассказчика может восстановить один пункт своего запаса воли (см. стр. 285).

Архетипы позволяют придать персонажам индивидуальности и заодно помочь игроку понять, что именно побуждает его героя предпринимать те или иные действия. Естественно, это не значит, что система архетипов должна хоть в чём-то ограничивать игрока. От него ни в коем случае не требуется слепо следовать ни своей натуре, ни любой из своих масок. Персонаж в любой ситуации должен действовать так, как того хочет игрок. При желании игрок совместно с рассказчиком может даже создать собственный архетип или модернизировать любой из уже имеющихся. Если он считает, что новый архетип будет отражать истинную сущность его персонажа точнее, то никаких препятствий этому с точки зрения правил нет. В конце концов, персонажи бывают разными, и нет никакой особой нужды специально подгонять их под некий заранее определённый шаблон.

Ниже приведены примеры всевозможных архетипов. Обратите внимание, что вампирам, принадлежащим к определённым кланам или фракциям, некоторые архетипы подходят больше, чем другие.

Автократ

Автократ стремится к власти ради власти, а не потому, что хочет воплотить в жизнь какие-нибудь передовые идеи (хотя ничто не мешает ему думать иначе). Он даже может считать, что сумеет распорядиться полученной властью лучше тех, кто владеет ею сейчас, но для него в конечном счёте это не имеет значения — его интересует только власть как таковая. Под архетип автократа подпадают диктаторы, лидеры банд, школьные хулиганы, корпоративные рейдеры и т. п. Автократ-Сородич может жаждать признания или, например, стремиться стать лидером своей котерии.

Автократ восстанавливает пункт воли каждый раз, когда добивается власти над другими индивидами.

Бонвиван

Бонвиван знает, что жизнь (и нежизнь) пуста и бессмысленна, и единственный способ наполнить её смыслом — это наслаждаться ею на полную катушку. Бонвиван — совсем не обязательно безответственный кутила. Он может считать, что полезное всегда следует совмещать с приятным. У большинства бонвиванов не слишком высокий показатель самоконтроля — печальное следствие (или причина?) потакания всевозможным излишествам. Под архетип бонвивана подпадают гедонисты, сибариты, плейбои, золотая молодёжь и т. п. Бонвиван-Сородич может стремиться проводить большую часть своего времени в окружении собственного подобострастного потомства или в различных злачных заведениях среди опьянённых всевозможными наркотиками смертных.

Бонвиван восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся по-настоящему оторваться и насладиться жизнью. Если рассказчик решит, что отрыв особенно удался, бонвиван может восстановить и более одного пункта воли.

Борец

Борец всегда идёт вперёд до последнего, невзирая на трудности и непреодолимые, казалось бы, препятствия. Неважно, действует борец в одиночку или в группе, его нежелание признавать поражение может принести победу там, где многие давно бы опустили руки. Борец не выносит, когда окружающие безропотно принимают всё, что преподносит им судьба, или бросают дело на полпути. Под архетип борца подпадают изгнанники, бездомные бродяги, обездоленные идеалисты и прочие личности, крепко цепляющиеся за жизнь несмотря ни на что. Среди борцов-Сородичей встречаются отступники, на которых объявлена Кровавая Охота, свергнутые Епископы и никому не нужные носферату, вынужденные скитаться из домена в домен в поисках пропитания.

Борец восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся превозмочь опасность благодаря своему упорству или дать совет, который поможет выстоять перед трудностями кому-нибудь другому.

Брюзга

Брюзга — законченный циник, который во всём видит плохое и считает, что в жизни (и нежизни) нет места для веселья. Брюзга нередко является также фаталистом и пессимистом и вдобавок не испытывает ни малейшего уважения к тем, кто его окружает. Для брюзги стакан пуст в лучшем случае наполовину. В худшем случае — то есть когда рядом ошиваются какие-то подозрительные личности — можно считать, что в стакане нет вообще ничего. Под архетип брюзги подпадают интернет-торчки, фанаты поп-культуры, представители поколения X и т. п. Брюзги-Сородичи видят происки тиранов-старейшин или самонадеянных неонатов за каждым событием вампирского сообщества, но в попытках решить обнаруженную проблему нередко ограничиваются угрюмым ворчанием.

Брюзга восстанавливает пункт воли каждый раз, когда кто-то оправдывает его худшие ожидания. Обрати внимание, что брюзга должен заранее озвучить их фразой типа «Вот увидите, Принц точно попытается нас поиметь» или «Ну вот, сейчас этот малкавианский гуль отмочит какую-нибудь безумную хрень». Если игрок не хочет озвучивать фразу перед всей труппой, он может шепнуть её рассказчику на ухо.

Бунтарь

Бунтарь — это недовольный элемент, противостоящий сложившемуся статус-кво и действующей системе. Он ненавидит саму идею общественной иерархии и сделает всё возможное, чтобы свергнуть её или хотя бы бросить ей вызов. Среди бунтарей есть как те, кто действительно верит в свои идеи, так и те, кто просто затаил обиду на представителей власти, которые когда-то в прошлом, возможно, обошлись с ним не лучшим образом. Иногда, впрочем, ненависть бунтаря направлена не на всю власть как на общественный институт, а только на одну конкретную систему или идеологию. Под архетип бунтаря подпадают подростки, мятежники и нонконформисты всех мастей. Чаще всего бунтари-Сородичи встречаются в рядах Шабаша, анархов и темпераментных бруха, но есть среди них и тремеры, уставшие от давления жёсткой клановой иерархии, и неонаты, не испытывающие тёплых чувств к своим сирам.

Выбирая этот архетип, игрок должен указать, какому олицетворению власти противостоит его персонаж: правительству, Церкви, местному Принцу и т. п.

Бунтарь восстанавливает пункт воли каждый раз, когда совершает что-то, имеющее непосредственное отношение к борьбе с выбранной силой. К выбору типа «любая власть» следует относиться с изрядной долей осторожности и вознаграждать лишь за самые отчаянные (и с каждым разом всё более масштабные) проявления неповиновения.

Визионер

Визионер способен заглянуть за грань обыденного и узреть нечто поистине удивительное. Визионеры бросают вызов социальным нормам и стремятся к тому, что другие не осмеливаются даже вообразить. Визионера не удовлетворяет существующее положение вещей — он предпочитает требовать от общества то, что оно может предложить, а не то, что оно уже предлагает. Само общество, как правило, воспринимает визионеров не слишком хорошо, несмотря на то что именно визионеры относятся к числу тех, кто несёт с собой прогресс и перемены (как правило, к лучшему). Под архетип визионера подпадают философы, изобретатели, вдохновенные творцы и т. п. Визионеры-Сородичи могут стремиться к порабощению всех смертных, освоению технологий, вызывающих у старейшин лишь оторопь и страх, или преобразованию вампирского сообщества в нечто лучшее, чем нынешний иерархический пережиток Средневековья со всеми этими принцами и регентами во главе.

Визионер восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся завербовать новых сторонников своей идеи. Обратите внимание, что ключевое значение для визионера имеет именно поддержка его идеи, а не её успешная или хотя бы постепенная реализация, до которой он, строго говоря, может и не дожить (даже будучи вампиром).

Головорез

Головорез — здоровяк и задира, способный получать извращённое удовольствие, третируя тех, кто слабее. С точки зрения головореза прав тот, кто сильнее. Сила — это всё, что имеет значение, а значит, и ува-

жать следует только того, кто сильнее. Естественно, под «силой» головорезы, как правило, имеют в виду силу физическую, но в целом под это определение подпадает всё, что позволяет (или, наоборот, не даёт) головорезу расправиться с жертвой. С точки зрения головореза нет ничего постыдного в том, чтобы объединить усилия перед лицом какой-нибудь большой угрозы; этот персонаж в принципе даже не чужд таких чувств, как доброта и сострадание: он просто не считает нужным их проявлять. Под архетип головореза подпадают грабители, шовинисты, бандиты и т. п. Головорез-Сородич может злоупотреблять имеющейся у него властью или устранять (в том числе физически) тех, кто стоит между ним и его целью. Иными словами, такой персонаж определённо будет редкостным засранцем.

Головорез восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся добиться своего при помощи грубой силы, угроз, а также психологического или общественного давления.

Гуру

Аура просветлённости гуру привлекает к нему окружающих. Гуру может быть как идеологом одного из Путей Просветления, так и просто философствующим мыслителем. Как бы то ни было, гуру вдохновляет других на духовные и идеологические свершения. Окружающие считают гуру спокойной, сосредоточенной и вдохновенной личностью, даже если он проповедует отнюдь не самые мирные идеи. Под архетип гуру подпадают лидеры тоталитарных сект, дзен-мастера, духовники стай Шабаша и т. п.

Гуру восстанавливает пункт воли каждый раз, когда его совет подвигает кого-нибудь на благое (с точки зрения самого гуру) действие, которое в ином случае этот кто-то совершать бы не стал. Кроме того, гуру восстанавливает пункт воли каждый раз, когда на него снисходит какое-нибудь откровение или озарение, имеющее отношение к его собственной философии.

Девиант

Девиант — это изгой общества, носитель крайне радикальных, социально неприемлемых вкусов, пристрастий и убеждений. Девианты — это не просто безобидные бунтари или тихие непризнанные гении; девианты — это мыслители и деятели, которые попросту не вписываются в сложившийся статус-кво. Девианты чувствуют, что мир не принимает их, так что им попросту ничего не остаётся, кроме как воспротивиться нормам отвергающей их традиционной морали. Под архетип девианта подпадают экстремисты, эксцентричные знаменитости и городские сумасшедшие. Девианты-Сородичи могут демонстрировать приверженность практикам, отвергаемым и порицаемым теми или иными группами вампирского сообщества: от диаблери до почтительного, почти религиозного почитания старейшин. Зачастую вместо того, чтобы отстаивать свои убеждения и принципы перед лицом неумолимых обычаев своих кланов или фракций, такие Сородичи попросту переходят в лагерь анархов или становятся автархами.

Девиант восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся безнаказанно попрать нормы общественной морали.

Загадка

Загадка — это персонаж, который творит странные вещи, смысл которых понятен только ему самому. Эти необъяснимые странности могут быть как одним из последствий его Становления, так и просто наиболее привычным и эффективным способом достижения поставленных целей. Все остальные, однако, считают его в лучшем случае эксцентричным, а в худшем — сумасшедшим. Под архетип загадки подпадают сторонники теорий заговора, агенты под прикрытием, фанатики Извечной Борьбы и т. п.

Загадка восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся сбить кого-нибудь с толку и таким образом успешно осуществить задуманное.

Идеалист

Идеалист верит — истинно, слепо и глубоко — в некую высшую цель или набор этических принципов. Объект веры идеалиста может быть как довольно практичным и конкретным (вроде веры в неизбежный триумф Камарильи), так и весьма абстрактным (вроде веры в некую высшую справедливость), но он обязательно есть. Идеалистами, как ни странно, становятся либо очень молодые и наивные, либо очень старые вампиры, искатели Голконды, которые видят в ней высшее воплощение своих собственных чаяний. Идеалисты нередко испытывают трудности, пытаясь примирить свои убеждения с суровыми реалиями вампирского бытия и, стремясь сохранить верность своему кредо, порой действуют вопреки собственным интересам.

Идеалист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда достигает цели, не поступаясь принципами, или совершает значимый поступок, продиктованный исключительно верностью своим убеждениям.

Исследователь

С точки зрения исследователя существование — это загадка, которую он может попытаться разгадать. Исследователь методично рассматривает каждую ситуацию и каждую возможность, стремясь логически предугадать, что следует выбрать, и каких последствий ожидать от того или иного решения. Стоит отметить, что исследователь не обязательно во всём ищет научное или рациональное объяснение; для этого архетипа характерно скорее обыкновение тщательно (и с критических позиций)

изучать всё, что его окружает. Более того, система, с помощью которой исследователь оценивает действительность и делает выводы, вполне может быть неправдоподобной и смехотворной, но это вряд ли будет препятствием для ярого её приверженца.

Исследователь восстанавливает пункт воли каждый раз, когда логический, систематический подход позволяет ему решить проблему, а собранная ранее информация пригождается позднее, в аналогичной ситуации.

Капиталист

Капиталист знает, что спрос рождает предложение, а всему на свете есть своя цена. Вдобавок он прекрасно понимает, как заставить Сородичей и людей хотеть того, что он предлагает. Внешний вид и общественное влияние играют в жизни капиталиста важную роль, но он тем не менее не забывает, что, ведя дела по-крупному, ничего нельзя упускать из виду и что любую мелочь можно превратить в преимущество. Под архетип капиталиста подпадают торговцы, наёмники, льстецы и т. п.

Капиталист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся провернуть какую-нибудь удачную сделку. Предметом сделки может быть всё что угодно — от подержанной машины до информации, чужих долгов и т. п.

Кающийся грешник

Кающиеся грешники, как правило, страдают либо от заниженной самооценки, либо от перенесённых в прошлом психологических травм. Как бы то ни было, такой персонаж считает себя обязанным искупить свою вину, которая заключается главным образом в том, что он до сих пор отягощает землю своим существованием. Обратите внимание, что мотивация кающегося грешника не обязательно должна быть религиозной; некоторые из них просто стремятся хоть как-то исправить то зло, что они творили или вынуждены творить до сих пор. Под архетип кающегося грешника подпадают самобичеватели, самоуничижители, порвавшие с прошлым преступники и т. п. Среди кающихся грешников из числа Сородичей встречаются и те, кого гложет чувство вины за содеянное под влиянием Зверя, и борцы за права смертных, и вампиры, принципиально питающиеся исключительно кровью животных.

Кающийся грешник восстанавливает пункт воли каждый раз, когда чувствует, что ему удалось искупить хотя бы одно из своих злодеяний. Обратите внимание, что акт искупления должен быть равноценным злодеянию, которое он должен искупить: чем серьёзнее преступление, тем суровее должно быть наказание. Последнее слово здесь остаётся за рассказчиком.

Конформист

Конформист — это верный последователь, готовый исполнять приказы и следовать за лидером. Он предпочитает не брать на себя ответственность за других, а следовать за большинством, помогая товарищам в меру собственных сил и возможностей. Конформиста, как правило, привлекает наиболее яркий и сильный индивид, которого он немедленно относит к числу тех, кому он готов подчиняться. Конформизм — это не так плохо, как может показаться на первый взгляд. Любому обществу нужны члены, на которых можно положиться. Под архетип конформиста подпадают поклонники звёзд, рядовые члены политических партий и прочие народные массы. Конформисты-Сородичи также распространены очень широко; конформистом может быть пламенный боец Шабаша, Сородич, который ставит интересы клана превыше своих собственных, верный последователь могучего старейшины или сторонник многообещающей восходящей звезды.

Конформист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда помогает добиться успеха группе, к которой принадлежит, или лидеру, приказам которого подчиняется.

Мазохист

Мазохист живёт ради того, чтобы узнать, на что он способен; чтобы понять, насколько сильна будет боль, которую он не сможет выносить. Он получает удовольствие, когда его унижают, оскорбляют и причиняют моральную или даже физическую боль. Страдание для мазохиста — это средство самоидентификации. Он просыпается каждую ночь только для того, чтобы испытывать новую боль. Под архетип мазохиста подпадают городские дикари, особо фанатичные спортсмены, больные с клинической депрессией и т. п. Мазохисты-Сородичи могут быть рабами губительных капризов своего безумного Зверя или амбициозными лидерами, которые не приемлют неудач и преследуют поставленные цели с самоотверженной одержимостью.

Мазохист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда добивается успеха через страдания. Кроме того, мазохист восстанавливает два пункта воли каждый раз, когда находит новый, неизведанный ранее способ чувствовать боль.

Махинатор

Зачем делать что-то самостоятельно, если можно повернуть всё так, чтобы это сделали другие? Махинатор всегда пытается найти самый лёгкий, быстрый и беззаботный путь к успеху. Кто-то может называть махинатора вором или, скажем, мошенником, но сам махинатор искренне убеждён, что любой на его месте поступил бы точно так же, как и он сам, а злятся они только потому, что махинатор сделал это первым. Под архетип махинатора под-

падают аферисты, коммивояжёры, беспризорники, предприниматели и т. п. Кое-кто может сказать, что все Сородичи в какой-то степени являются махинаторами, но те, что действительно воплощают собой этот архетип, могут злоупотреблять доверием своего потомства и гулей или проявлять поистине сверхъестественную настойчивость и убедительность при организации своих афёр.

Махинатор восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся добиться чего-нибудь обманом или убедить жертву помочь, пренебрегая собственными интересами в пользу интересов махинатора.

Мученик

Мученик терпит лишения из идейных соображений, утешая себя мыслью о том, что его мытарства облегчают чью-то участь. Некоторые мученики страдают напоказ, требуя внимания и сострадания со стороны окружающих, но есть среди них и те, чья вера искренна и непоколебима. Под архетип мученика подпадают революционеры, идейные утописты, отвергнутые страдальцы и т. п.

Мученик восстанавливает пункт воли каждый раз, когда терпит урон или серьёзную утрату во имя своих идеалов или чужого благополучия.

Нарцисс

Нарциссы — это яркие и тщеславные личности, жаждущие всеобщего внимания и всегда стремящиеся быть ярчайшей изо всех звёзд. Окружающие нужны нарциссу только в виде толп восторженных поклонников. Внимание — вот главный стимул нарцисса, и процесс достижения поставленной цели важен ничуть не меньше, чем сама цель. Ничто так не заводит нарцисса, как новая публика, перед которой можно предстать во всей своей красе. Под архетип нарцисса подпадают артисты, избалованные дети и прочие индивиды с заниженной самооценкой. Среди нарциссов-Сородичей немало Гарпий и держателей обширных стад смертных обожателей.

Нарцисс восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся произвести на кого-нибудь впечатление. Последнее слово здесь остаётся за рассказчиком, даже если этим «кем-то» является персонаж другого игрока.

Наставник

Наставник кое-что знает и, главное, стремится поделиться своим знанием с другими. Будь то чувство предназначения или просто желание помогать окружающим, наставник сделает всё, чтобы его послание было услышано и понято. Обратите внимание, что наставники бывают как достойными своего высокого звания учителями, так и пустословами, влюблёнными в звуки собственного голоса. Под архетип наставника подпадают инструкторы, преподаватели и всевозможные мастера своего дела. Среди наставников-Сородичей встречаются и блюстители Традиций, и идейные анархи, и даже редкие искатели Голконды из числа тех, кому на пути к просветлению требуются попутчики.

Наставник восстанавливает пункт воли каждый раз, когда узнаёт об успехах своих «учеников» — тех, с кем он поделился своей мудростью и опытом.

Непоседа

Непоседа интересуется всем, но не сосредотачивается ни на чём. Он быстро теряет ко всему интерес, ничего не доводит до конца и постоянно мечется от идеи к идее, от старого проекта к новому. Энтузиазм непоседы нередко увлекает окружающих, но рано или поздно они остаются в одиночестве, когда тот неожиданно бросает всё и переходит к следующему увлечению. Большинство непосед обладает высокими показателями интеллекта, обаяния и манипуляции, но показатели воли и выносливости, как правило, оставляют желать лучшего. Непоседы-Сородичи — это чаще всего тореадоры, особенно те, кого именуют хлёстким словечком «Позёры».

Непоседа восстанавливает пункт воли каждый раз, когда увлекается чем-то новым и забрасывает своё предыдущее увлечение.

Одиночка

Одиночка настолько инаков, что выделяется даже в толпе. Окружающие считают одиночек париями, холодными и замкнутыми в себе индивидами, но истина состоит в том, что, имея выбор, одиночка предпочтёт остаться наедине с собой. По той или иной причине одиночка просто не переваривает окружающих, и окружающие по большей части отвечают ему взаимностью. Под архетип одиночки подпадают преступники, радикалы и вольнодумцы всех мастей. Одиночки-Сородичи чаще всего являются представителями разрозненных кланов вроде Гангрелов или Равнос. Некоторые из них становятся автархами, некоторые просто плохо кончают, причём и к тому и к другому исходу их чаще всего приводит одна и та же причина — им просто плевать на то дерьмо, что самовлюблённые Принцы и Архиепископы называют законами.

Одиночка восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся самостоятельно добиться чего-то полезного для всей котерии.

Око бури

Этот персонаж распространяет вокруг себя хаос, сохраняя спокойный и невозмутимый вид. Беспорядки, безумие, смерть и разрушение витают вокруг него, как буревестники. Нежизнь для него — это бесконечная и сложная игра на выбывание с неопределёнными шансами на успех. Под архетип ока бури подпадают лидеры банд, некоторые политики и прочие влиятельные индивиды.

Око бури восстанавливает пункт воли каждый раз, когда где-то неподалёку случаются общественные беспорядки или иные, пусть и менее катастрофические, но столь же хаотичные по природе своей события.

Опекун

Всем нужна жилетка, в которую можно хорошенько выплакаться. Опекун — один из тех, кто готов дарить утешение, и окружающие нередко приходят к нему, чтобы поговорить о своих проблемах. Под архетип опекуна подпадают сиделки, врачи, психиатры и т. п. Опекуны-Сородичи нередко пытаются защищать смертных, кровью которых питаются, даруют становление своим смертным любовникам из сентиментальных соображений (как правило, с самыми трагическими последствиями), а то и сами создают травмирующие ситуации, чтобы утешать тех, кто через них прошёл.

Опекун восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся кого-нибудь защитить или утешить.

Организатор

Для директора нет ничего хуже, чем хаос и беспорядок. Организаторы стремятся к власти и при принятии решений руководствуются принципом «делай, что сказано, или проваливай». При этом организаторов интересует не власть как таковая, а сам процесс оптимизации деятельности групп и создания структур, способных эффективно выполнять поставленные перед ними задачи. Под архетип организатора подпадают тренеры, учителя и многие политики. Организаторы-Сородичи могут быть как сторонниками соблюдения имеющихся законов, так и апологетами свержения устоявшихся коррумпированных порядков и выдвижения на их место новых, более эффективных лидеров и систем.

Организатор восстанавливает пункт воли каждый раз, когда индивид или группа индивидов, которой он помог делом или советом, добивается успеха или справляется с очень сложной задачей.

Перфекционист

Перфекционист стремится к тому, чтобы всё, что он делает, соответствовало высшим стандартам качества. Работа, сделанная спустя рукава, не приносит перфекционисту никакого удовлетворения. Не стоит принимать это за пустую въедливость и придирчивость: перфекционист требует от других лишь соблюдения требований, которые он предъявляет к самому себе. Конечная цель перфекциониста (и нередко тех, кто ему подчиняется) — безупречный результат. Под архетип перфекциониста подпадают оперные дивы, художники, архитекторы и т. п. Среди перфекционистов-Сородичей встречаются как исключительно преданные делу Шабаша вожаки, так и ярые приверженцы Пути Человечности,

требующие от членов своей котерии соблюдения высочайших моральных принципов.

Перфекционист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда добивается поставленной цели без единого нарекания или изъяна. Кроме того, он восстанавливает пункт воли каждый раз, когда его собственный безупречный пример вдохновляет другого персонажа на столь же успешное свершение.

Победитель

Победитель получает удовольствие, стремясь к победе и завоёвывая её. Для победителя каждая задача — это вызов, который нужно преодолеть, или состязание, в котором нужно одержать верх. Практически в каждом способе взаимодействия с окружающим миром победитель видит возможность показать себя с лучшей стороны — лучший руководитель, самый производительный работник, самый ценный сотрудник и т. д. Под архетип победителя подпадают корпоративные рейдеры, профессиональные спортсмены, страстные исследователи и т. п. Направив свою энергию в нужное русло, Сородичи-победители могут добиться очень многого, будь то стада смертных и материальные блага или громкие титулы, статус и почёт вампирского сообщества.

Победитель восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся с успехом одолеть брошенный вызов или пройти какое-нибудь сложное испытание. Обратите внимание, что это испытание не должно решаться единственной проверкой подходящей способности — это должно быть что-то по-настоящему масштабное и драматичное. Если рассказчик решит, что испытание было особенно сложным и ответственным, победитель может восстановить более одного пункта воли.

Подвижник

Подвижник получает удовольствие, занимаясь тем, что ему действительно нравится. Будь то грозная радость битвы, религиозный экстаз, чувство превосходства над политическими противниками или удовольствие от чтения хорошей книги, любимое дело даёт подвижнику силы и позволяет стойко переносить любые удары судьбы. Если дать ему возможность, подвижник целиком посвятит себя своей страсти. В отличие от фанатика (см. стр. 100) подвижника мотивирует не чувство долга, а, скорее, искренний энтузиазм. Выбирая этот архетип, игрок должен указать, что именно настолько по душе его персонажу. Под архетип подвижника подпадают хиппи, политические и религиозные активисты, любители искусств и т. п. Подвижники-Сородичи могут быть последователями смертных идей, мало совместимых с природой и взглядами большинства Проклятых, или, скажем, приверженцами новейших взглядов и тенденций, что время от времени будоражат вампирское сообщество.

Подвижник восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся отдаться любимому делу или приобщить к этому делу кого-нибудь ещё. Однако персонаж может потерять временный пункт воли, если упустит (или надолго утратит) возможность заниматься любимым делом.

Ребёнок

Ребёнок — это индивид, который до сих пор не сформировался ни эмоционально, ни как личность. Хотя ребёнок вполне может позаботиться о себе самостоятельно, он предпочитает, чтобы рядом всегда был кто-то, кто будет заботиться о нём и удовлетворять все его капризы и желания. Стоит отметить, что некоторые дети скорее невинны, нежели незрелы, и на самом деле не знают ничего о суровых реалиях окружающего их мира. Под архетип ребёнка подпадают настоящие дети, избалованные богатеи, некоторые наркоманы и т. п. Дети-Сородичи ведут себя не так, как «взрослые» вампиры; порой они словно не совсем понимают, как всё устроено, и, не до конца осознавая последствия своих действий, нередко проявляют жестокость и несдержанность (например, при утолении Голода). Обратите внимание, что ребёнок-Сородич совсем не обязательно должен быть в прямом смысле получившим Становление ребёнком. Некоторые люди просто не хотят взрослеть.

Ребёнок восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся безвозмездно получить чью-нибудь помощь или поддержку.

Садист

Садист живёт для того, чтобы причинять боль и страдания другим. Убийства для него — это слишком легко. Пытки — вот единственный способ искалечить кого-то по-настоящему. Садист постоянно ищет всё новые и новые болезненные способы доводить своих жертв до пределов их психических и физических возможностей. Боль — чужая, конечно же, — доставляет садисту истинное, ни с чем не сравнимое удовольствие. Под архетип садиста подпадают армейские инструкторы, мстительные любовники, жестокие безумцы и многие другие; садизм — слишком общее явление, чтобы проявляться исключительно среди представителей девиантных сообществ. Садистом может оказаться даже самый респектабельный и уравновешенный с виду индивид.

Садист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда причиняет кому-нибудь боль исключительно ради собственного удовольствия.

Солдат

Солдат — это не безропотный исполнитель. Конечно, он исполняет приказы, но он совершенно не обязательно подчиняется им беспрекословно. Солдат

более самостоятелен, чем конформист, но слишком крепко привязан к идее иерархии, чтобы быть одиночкой. Солдат использует творческий подход для достижения целей, которые ставят перед ним другие. Конечно, плох тот солдат, который не мечтает стать генералом, но и тут его амбиции ограничены продвижением вверх по уже существующей и действующей цепочке командования. Солдат не погнушается сделать всё необходимое, чтобы выполнить приказ, но только если этот приказ исходит от того, кто имеет право его отдавать.

Солдат восстанавливает пункт воли каждый раз, когда успешно исполняет отданный приказ. Чем более сложной была поставленная приказом задача, тем более глубоким и полным будет удовлетворение солдата от выполненной работы. Особенно впечатляющий успех может восстановить и больше одного пункта воли (последнее слово за рассказчиком).

Сорвиголова

Сорвиголова живёт в поисках опасности. В отличие от тех скучных типов, что относятся к жизни более благоразумно, сорвиголова сам активно стремится попадать в опасные (в том числе смертельно опасные) ситуации. Стоит обратить внимание, что сорвиголова — не самоубийца и не стремится к саморазрушению; всё, что его интересует, — это острота ощущений, которую может подарить только самый отчаянный риск. Под архетип сорвиголовы подпадают любители экстремальных видов спорта, мелкие преступники, эксгибиционисты и т. п. Сорвиголовы из числа Сородичей могут нарушать Маскарад из чистого озорства, поддерживать опасные связи с членами враждебных кланов и фракций или участвовать в заговорах против Принцев исключительно ради того, чтобы узнать, сойдёт ли им это с рук.

Сорвиголова восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся успешно справиться с добровольно взятым рискованным заданием. Стоит помнить, однако, что рисковый — не значит глупый. Рассказчик может не вознаграждать игрока, который бездумно подвергает своего персонажа опасности исключительно ради того, чтобы восстановить запас пунктов воли.

Социопат

Низшие существа, будь они живыми или неживыми, нарушают гармонию всего сущего, а значит, заслуживают смерти. Социопат (в зависимости от того, какому Пути он следует) может не считать убийство чем-то предосудительным, но расценивать его как достойный, полезный для общества поступок. Кое-кто (в том числе из вампиров) крайне критично относится к такой позиции, но на любые аргументы у социопата найдутся популистские возражения в духе «Дарвин бы согласился, что я помогаю природе!» и «Выживает сильнейший!»

Социопат восстанавливает пункт воли, если после крупной заварушки выясняется, что именно он внёс наибольший вклад в общее число убийств. Также считаются случаи, когда единственным убийцей был сам социопат. Стоит отметить, что заварушка совсем не обязательно должна быть бойней типа расстрела полного зрительного зала народа или убийства беззащитных заложников во время ограбления банка.

Судья

Судья — приверженец рационализма и логического мышления, который выступает за справедливость как за наиболее эффективную модель разрешения конфликтов. Стоит обратить внимание, что судья, несмотря на его стремление решать проблемы и сглаживать острые углы, редко проявляет склонность к визионерству, предпочитая использовать проверенные модели и опираться на достоверные факты. Под архетип судьи подпадают инженеры, юристы, врачи и т. п. Судьи-Сородичи порой становятся законниками и силовиками вампирских сообществ, а иногда просто служат голосом разума для своих радикально настроенных товарищей по котерии.

Судья восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся решить проблему при помощи анализа имеющихся доказательств или мирным путём уладить разногласия между конфликтующими группами.

Творец

Творцом движет стремление к великой цели. Он чувствует себя по-настоящему счастливым только тогда, когда создаёт что-то вечное, имеющее непреходящую ценность. Людям во все времена требуется некое материальное воплощение великих идей, и творцы делают всё возможное, чтобы претворить их чаяния в жизнь. Под архетип творца подпадают изобретатели, первопроходцы, градостроители, предприниматели и т. п. Творец-Сородич может разрабатывать свод законов, которые изменят к лучшему жизнь всего вампирского сообщества, или, например, стремиться к созданию нового домена анархов.

Творец восстанавливает пункт воли каждый раз, когда создаёт что-то значимое или вечное.

Традиционалист

Традиционалист придерживается привычных, проверенных временем взглядов и полагается только на надёжные, давно испытанные методы достижения поставленных целей. В конце концов, зачем чинить то, что не ломалось? Традиционалист считает статус-кво приемлемым, даже предпочтительным положением вещей, особенно если альтернативой служат перемены с неясными и непредсказуемыми последствиями. Под архетип традиционалиста подпадают консерваторы, судьи, представители власти

и т. п. Традиционалисты-Сородичи, что неудивительно, предпочитают придерживаться Традиций, хотя некоторые анархи и старейшины могут исповедовать традиционализм, восходящий корнями к временам задолго до рождения Камарильи и Шабаша.

Традиционалист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся доказать, что старые пути лучше новых, и каждый раз, когда озвученная им ранее консервативная позиция оказывается лучшим способом решения насущной проблемы.

Трикстер

Трикстер во всём видит абсурд. Вне зависимости от того, насколько мрачной может показаться жизнь (или нежизнь), трикстер всегда способен отыскать в ней повод для смеха. Трикстер не хочет мириться с болью и унынием и всеми силами стремится подбодрить тех, кто его окружает. Некоторые трикстеры даже демонстрируют приверженность высоким идеалам и бросают вызов социальным догматам, выставляя напоказ и высмеивая их недостатки. Под архетип трикстера подпадают комики, сатирики, социокритики и т. п. Трикстеры-Сородичи могут быть советниками Принцев, способными заметить изъян в безупречном, казалось бы, политическом решении, острыми на язык изобличителями Традиций и обрядов своих фракций или просто шутниками, тонко чувствующими иронию ситуации, при которой хищники-кровопийцы и их смертные жертвы почти неотличимы друг от друга.

Трикстер восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся подбодрить окружающих, особенно если в процессе ему удастся облегчить и собственную боль.

Фанатик

У фанатика есть цель, и на алтарь этой цели он возлагает свою собственную жизнь (или нежизнь). Фанатик настолько привержен ей, что его мучит чувство вины, если он занимается чем-то, что не имеет прямого отношения к достижению его высшей цели. С точки зрения этого персонажа цель оправдывает любые средства, ибо дело, которому он служит, превыше всего. Игрок, который выбирает этот архетип, должен назвать, чему именно столь самоотверженно предан его персонаж. Под архетип фанатика подпадают революционеры, воинствующие фундаменталисты, идейные провокаторы и т. п. Фанатики-Сородичи обычно выступают за или против какого-нибудь аспекта вампирского сообщества — равенство всех вампиров, уничтожение анархов или искоренение инфернализма в рядах Меча Каина.

Фанатик восстанавливает пункт воли каждый раз, когда выполняет какое-нибудь задание, имеющее прямое и непосредственное отношение к избранной им высшей цели.

Фрик

Фрик стремится шокировать и эпатировать окружающих необъяснимыми поступками и неадекватным поведением. Для самого фрика это лишь способ выделиться из толпы и манипулировать окружающими. И хотя тем, кто его окружает, фрик может казаться Дьяволом во плоти, самого фрика это вполне устраивает. Под архетип фрика подпадают шок-рокеры, мятежные подростки, цирковые уроды, больные с синдромом Мюнхгаузена и т. п.

Фрик восстанавливает пункт воли каждый раз, когда вызывает своими действиями страх или отвращение.

Хамелеон

Независимый и самодостаточный хамелеон тщательно изучает поведение и нравы всех, с кем ему приходится иметь дело. Вооружённый этим знанием, он получает возможность выдавать себя за представителя любой из знакомых ему социальных прослоек и групп. У хамелеона это получается настолько хорошо, что когда тот надевает чужую личину, пожалуй, и собственный сир может его не узнать. Под архетип хамелеона подпадают шпионы, аферисты, самозванцы, травести и т. п.

Хамелеон восстанавливает пункт воли каждый раз, когда ему удаётся выдать себя за кого-нибудь другого и таким образом добиться чего-нибудь полезного для себя или своей стаи/котерии.

Чудовище

Чудовище знает, что является чудовищем, и ведёт себя соответственно. Зло и страдание — его инструменты, и оно не гнушается пускать их в ход при каждом удобном случае. Если зло можно совершить — чудовище совершит его; если можно причинить боль — чудовище её причинит, если можно солгать — чудовище солжёт. Стоит отметить, что этот персонаж творит зло не для удовольствия, а для того, чтобы глубже понять свою собственную чудовищную суть. Под архетип чудовища подпадают психически неуравновешенные социопаты, глубоко и тяжко травмированные личности и т. п. Среди чудовищ-Сородичей чаще всего встречаются вампиры Шабаша, особенно древние старейшины и те, кто так до конца и не понял, во что он превратился после Становления.

Выбирая этот архетип, игрок должен указать, какой тип злодеяний является для его персонажа наиболее значимым — совершая избранное злодеяние, чудовище каждый раз восстанавливает пункт воли. Например, чудовище-искуситель получит пункт воли, если сумеет совратить кого-нибудь на путь порока, а чудовище-отступник — если сумеет пошатнуть чью-нибудь веру. Рассказчику нужно быть

крайне избирательным, позволяя чудовищам восстанавливать волю. Например, если игрок выберет в качестве злодеяния насилие, его персонаж должен восстанавливать волю отнюдь не после каждого сражения, а, скорее, после тех, в которых он проявил особую жестокость (и, скажем, был вынужден пройти проверку совести) или вызвал массовые разрушения. Решения о вознаграждении персонажей, принадлежащих к этому архетипу, всегда даются непросто, и, принимая решение, рассказчик должен помнить, что смысл бытия чудовищем состоит в том, чтобы позволить персонажу бросить вызов своему Зверю, а не в том, чтобы обеспечить героя неисчерпаемым запасом пунктов воли.

Эгоцентрист

С точки зрения эгоцентриста единственное, что имеет значение, — это он сам. Каждый имеет право считать своим только то, что способен удержать; в противном случае — что упало, то пропало. Стоит отметить, что сам эгоцентрист совсем не обязательно является преступником или негодяем. Он просто самодостаточен, отказывается соответствовать ожиданиям окружающих и всегда блюдёт собственные интересы. Под архетип эгоцентриста подпадают сутенёры, капиталисты, мошенники и т. п. Эгоцентристы-Сородичи — это прежде всего диаблеристы, автархи или Примогены, которые ставят интересы своего клана превыше интересов вампирского сообщества в целом.

Эгоцентрист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда получает моральную или материальную выгоду благодаря своему эгоистичному поведению. Эгоцентрист восстанавливает два пункта воли, если при этом сумеет скрыть от оппонента свои слабые стороны (последнее слово здесь за рассказчиком). Кроме того, эгоцентрист восстанавливает пункт воли каждый раз, когда группа, к которой он принадлежит, добивается успеха за счёт другой, посторонней или соперничающей группы.

Характеристики

У каждого персонажа игры «Вампиры: Маскарад» есть определённый набор характеристик. Характеристики — это базовые возможности, которыми обладает любой обитатель Мира Тьмы — как живой, так и неживой. Большинство людей обладают значением характеристики в пределах от 1 (скверно) до 3 (хорошо), хотя у некоторых исключительно одарённых личностей значения отдельных характеристик могут достигать 4 (отлично) и даже 5 пунктов (предел человеческих возможностей). Некоторые вампиры могут обладать сверхъестественно высокими значениями характеристик (6 и более пунктов), а кое-кто из Сородичей (например, Носферату), напротив — сверхъестественно низкими (0 пунктов).

Специализации

Некоторые персонажи с особенно развитыми параметрами могут демонстрировать выдающиеся успехи в определённой узкой области, которая называется специализацией. Например, хороший механик может особенно хорошо разбираться в маслкарах, вор — специализироваться на взломе замков, а уличный боец — знать массу грязных приёмов. С точки зрения правил игры это выражается в том, что персонаж, значение характеристики или способности которого достигает 4 пунктов, может выбрать для этого параметра специализацию.

Специализация — это область применения характеристики или навыка, в которой персонаж особенно хорош. Например, герой с 5 пунктами силы может специализироваться в поднятии тяжестей, а герой с 4 пунктами исполнения — в пении. При проверках, имеющих отношение к области специализации персонажа, каждая выпавшая «10» считается за два успеха, а не за один, как обычно.

Физические характеристики

Эта группа характеристик определяет уровень физической подготовки персонажа, то, насколько он силён, ловок и вынослив. Если ваш персонаж ориентирован на сражения, его физические характеристики должны быть первичными.

Вампиры могут тратить пункты крови, чтобы временно повышать значения своих физических (и только физических) характеристик. Подробнее об этом рассказано на стр. 287.

Выносливость

Эта характеристика определяет, насколько персонаж здоров, крепок и неутомим, а также позволяет ему без последствий переносить нагрузки и даже физические травмы. Отчасти выносливость включает в себя также психическую стойкость и упорство.

- Скверно: хороший порыв ветра — и персонаж в нокауте.
- •• Средне: персонаж вполне может вынести пару крепких ударов.
- ••• Хорошо: персонаж в хорошей форме и крайне редко болеет.
- •••• Отлично: персонаж при желании мог бы победить в марафоне.
- ••••• Великолепно: персонаж мог бы потягаться выносливостью с Гераклом.

Специализации: неутомимость, твёрдость, несгибаемость, энергичность.

Ловкость

Эта характеристика определяет, насколько персонаж ловок, проворен и быстр, а также указывает, насколько хорошо он справляется с задачами, требующими быстрой реакции, точной координации или изящества движений.

- Скверно: персонаж крайне неуклюж. Лучше не давать ему в руки пистолет, а то прострелит себе что-нибудь важное.
- •• Средне: персонаж, конечно, не увалень, но и не балерина.
- ••• Хорошо: персонаж демонстрирует определённый спортивный потенциал.
- •••• Отлично: персонаж при желании мог бы стать цирковым акробатом.
- ••••• Великолепно: персонажу свойственны почти сверхъестественная быстрота и завораживающая грация движений.

Специализации: точность, быстрота, кошачья грация, молниеносная реакция.

Сила

Грубая физическая сила персонажа. Эта характеристика определяет, какой вес персонаж может поднять или сдвинуть с места и насколько мощными будут его удары. Значение силы прибавляется к пулу проверки урона, когда персонаж наносит своему противнику точный удар в ближнем бою. Сила также пригодится герою, который захочет что-нибудь сломать, оторвать от земли, перетащить с места на место или прыгнуть как можно дальше или выше.

- Скверно: персонаж способен поднимать вес до 20 кг.
- •• Средне: персонаж способен поднимать вес до 50 кг.
- ••• Хорошо: персонаж способен поднимать вес до 100 кг.
- •••• Отлично: персонаж способен поднимать вес до 200 кг.
- ••••• Великолепно: персонаж способен поднимать вес до 300 кг и крушить черепа голыми руками.

Специализации: мёртвая хватка, мощные ручищи, второе дыхание, грозный вид.

Социальные характеристики

Несмотря на склонность к одиночеству, Сородичи нередко используют в своих интригах как отдельных смертных, так и целые структуры человеческого общества. Социальные характеристики показывают, насколько персонаж красив, обольстителен и насколько хорошо умеет взаимодействовать с окружающими. Эти параметры жизненно важны для персонажей, которые желают производить хорошее впечатление, поддерживать его и выстраивать полезные общественные отношения.

Манипуляция

Манипуляция — это умение персонажа вести себя так, чтобы окружающие выступали на его стороне и действовали в его интересах. Короче говоря, делали то, что ему нужно. Герой прибегает к манипуляции, когда хочет исподволь повлиять на другого персонажа, чтобы направить его поведение в нужное русло. Орудия манипуляции — это тонкий обман, откровенный блеф, сбивающий с толку трёп и психологические уловки. Главное отличие манипуляции от обаяния состоит в том, что манипулятор не обязан нравиться собеседнику, чтобы получить от него то, что требуется. Более того, опытный манипулятор способен управлять даже теми, кто его откровенно ненавидит.

Обратите внимание, что манипуляция — это палка о двух концах. Несмотря на то что для многих вампиров это едва ли не единственный способ взаимодействия с окружающим миром, пользоваться ею нужно крайне осмотрительно: при провале проверки этой способности неудавшийся манипулятор может накликать на свою голову неприятностей и заодно пополнить список врагов своей несостоявшейся жертвы.

Людьми манипулируют каждый день (например, когда просят сбегать в магазин за «чем-нибудь к чаю»), и они привыкли не обращать на это внимания. Однако если попытки становятся слишком назойливыми и очевидными, многие мгновенно закрываются и переходят в глухую оборону. Манипуляция — один из самых мощных инструментов влияния в арсенале Сородича, но неумение ею пользоваться может привести к катастрофе. К пер-

сонажам с высоким показателем манипуляции окружающие зачастую относятся с недоверием.

- • Скверно: персонаж — отнюдь не мастер жонглировать словами.
- •• Средне: порой персонажу удаётся обвести кого-нибудь вокруг пальца — обычное дело.
- ••• Хорошо: персонаж никогда не платит полную цену.
- •••• Отлично: персонаж вполне мог бы быть политиком или лидером культа.
- ••••• Великолепно: «Точно, а если Принц спросит, кто стоял во главе заговора, я скажу, что это была моя идея».

Специализации: убеждение, соблазнение, здравый смысл, отвлечение внимания, искажение фактов.

Обаяние

Обаяние — это умение персонажа нравиться окружающим, завоёвывая их симпатии или доверие. Обаяние — это сила влияния и обольщения. Именно эта характеристика нужна для того, чтобы персонаж мог убедить собеседника в своей правоте или склонить его на свою сторону. Обратите внимание, что этот параметр не определяет, в чём именно выражается сила обаяния персонажа — великосветском шарме или, скажем, хулиганском мачизме; это игрок определяет при помощи актёрской игры и выбора специализации.

- • Скверно: что-то в персонаже отталкивает окружающих.
- •• Средне: персонаж, в принципе, довольно приятен в общении и способен поддерживать дружеские отношения.
- ••• Хорошо: люди, как правило, безоговорочно верят персонажу.
- •••• Отлично: персонаж наделён огромным личным магнетизмом.
- ••••• Великолепно: персонаж мог бы стать лидером целой нации.

Специализации: изящество, лесть, напористость, вежливость, остроумие, выразительность, прямота.

Привлекательность

Привлекательность — это умение персонажа создать первое впечатление. Привлекательность — это своеобразный сплав всего, что (в хорошем смысле этого слова) привлекает к себе внимание: от эффектной внешности и экзотических черт лица до уверенности в себе, хорошей осанки и безупречного вкуса в одежде. Привлекательность действует на ин-

стинктивном, подсознательном уровне, закладывая фундамент для дальнейших отношений.

Эта характеристика крайне важна для вампира, подыскивающего себе жертву в толпе на танцполе. В ситуации, когда первое впечатление очень важно, или в обществе, придающем привлекательности первоочередное значение, размер пула социальных проверок ограничивается значением привлекательности персонажа. Соответственно, прежде чем подбивать кого-нибудь заложить зажигательную бомбу в убежище Юстициара, следует либо как следует поработать над внешним видом, либо познакомиться с потенциальными сообщниками поближе.

- • Скверно: персонаж дурно пахнет, отвратительно себя ведёт или ужасно выглядит.
- •• Средне: к добру или к худу, но персонаж ничем не выделяется в толпе.
- ••• Хорошо: «Позвольте мне вас угостить».
- •••• Отлично: люди бросают свои дела, чтобы познакомиться с персонажем.
- ••••• Великолепно: персонаж просто незабываем.

Специализации: экзотичность, фотогеничность, чувство стиля, потрясающая внешность, запоминающийся образ.

Ментальные характеристики

Ментальные характеристики — это когнитивные функции персонажа, включающие такие аспекты, как память, интеллект, восприятие окружающей действительности, мышление, обучаемость и анализ.

Восприятие

Восприятие — это умение персонажа ощущать окружающее пространство при помощи органов чувств. Восприятие можно использовать как осознанно (например, при обыске помещения), так и неосознанно, когда персонаж вдруг просто замечает что-то необычное. Восприятие — это чуткость и чувствительность, и оно редко свойственно особо циничным или пресыщенным персонажам, которые и без того повидали достаточно и испытали всё, что было можно испытать.

Восприятие понадобится для того, чтобы выяснить, сумел ли персонаж осознать, что происходит вокруг, или вычленить из потока ощущений какую-нибудь конкретную деталь. Восприятие может предупредить персонажа о готовящейся засаде, помочь обнаружить улику в куче мусора или позволить заметить что-нибудь необычное, неважно, материальное или нет.

- • Скверно: скорее всего, персонаж исключительно замкнут на себе или просто не обращает внимание на то, что творится вокруг. Даже переход через дорогу может стать для него серьёзным испытанием.
- •• Средне: детали ускользают от персонажа, но общую картину он воспринимает без проблем.
- ••• Хорошо: персонаж отлично воспринимает перемены настроения, изменения фактуры и прочие мелкие детали.
- •••• Отлично: почти ничто не ускользает от внимания персонажа.
- ••••• Великолепно: персонаж воспринимает действительность почти за гранью человеческих возможностей.

Специализации: внимательность, проницательность, осторожность, распознавание, тактика.

Интеллект

Интеллект персонажа — это его умение познавать, запоминать, мыслить, решать задачи и анализировать факты. Кроме того, именно интеллект отвечает за критичность и гибкость мышления персонажа.

Обратите внимание, что интеллект не является мерилом сообразительности, здравого смысла и житейской мудрости персонажа — всё это черты его личности, а не цифровые параметры. Даже самый интеллектуальный из персонажей может не сообразить, что ребята, которые хотят взять взаймы у него ключи от машины, не собираются их возвращать.

Также стоит помнить, что персонажи с низким интеллектом — не обязательно тупицы (хотя такой вариант, конечно, тоже возможен); им может быть присущ недостаток образования или склонность к излишнему упрощению. Справедливо и обратное: персонаж с высоким интеллектом совсем не обязательно будет новым Эйнштейном. Возможно, у него просто хорошая память или он отличается рассудительностью.

- • Скверно: персонаж — не самый блестящий мыслитель.
- •• Средне: интеллект персонажа заурядный, и он достаточно умён, чтобы это понимать.
- ••• Хорошо: персонаж умнее большинства тех, кто его окружает.
- •••• Отлично: блестящий разум персонажа потрясает своей остротой.
- ••••• Великолепно: признанный гений.

Специализации: начитанность, творческий подход, аналитика, решение задач, систематика.

Смекалка

Смекалка — это сообразительность персонажа, его способность быстро думать и оперативно реагировать на изменения. Персонажи с невысоким показателем смекалки туговато соображают, легко верят во всякую чушь и частенько становятся добычей всякого рода мошенников. Персонаж с высоким показателем смекалки, напротив, готов мгновенно выдать план действий на любой случай жизни, с поразительной лёгкостью приспособиться к любой обстановке и сохранить ледяное спокойствие в самой напряжённой ситуации.

- • Скверно: «Потяни меня за палец».
- •• Средне: персонаж знает, когда ставить, а когда пасовать.
- ••• Хорошо: персонажа сложно застать врасплох, и он не привык лезть за словом в карман.
- •••• Отлично: в споре персонажа можно одолеть разве что задним числом.
- ••••• Великолепно: персонаж думает и реагирует едва ли не быстрее, чем успевает понять, что произошло.

Специализации: деловая хватка, подвешенный язык, импровизация, засады.

Способности

Как мы уже говорили ранее, способности — это параметры, описывающие то, что персонаж узнал или научился делать. Если характеристики — это потенциал, то способности — это способ его реализации. Конечно, для того, чтобы вынести дверь, достаточно одной силы, но вот для того, чтобы втиснуть на место часть двигателя и ничего не сломать, вдобавок желательно разбираться в механике. Проходя проверку, вы, скорее всего, будете сочетать выбранную способность с подходящей характеристикой, отражая таким образом комбинацию потенциала своего персонажа и его умения применять этот потенциал в нужном ключе.

Всего существует 30 способностей: 10 талантов, 10 навыков и 10 знаний. Каждая способность — это достаточно широкий спектр умений. Для некоторых способностей (красноречия, ремесла, исполнения, гуманитарных наук, законов, естественных наук и электроники) мы рекомендуем сразу выбрать специализацию (см. стр. 101), даже если значение этой способности менее 4 пунктов. Так, персонаж, обладающий навыком ремесла, может быть неплохо подкован во всём, что касается работы руками, но при этом особенно хорошо разбираться в ремонте автомобилей.

Таланты

Таланты — это то, в чём персонаж разбирается на интуитивном уровне, то, в чём можно преуспеть без помощи учителей и книг. Конечно, из этого правила существуют редкие исключения, и свой первый пункт драки персонаж вполне может заработать, начитавшись книжек про Джит Кун-До, но в подавляющем большинстве случаев талант — это не то, что изучают при помощи инструкций и видео из интернета. Обратите внимание, что персонаж может пройти проверку таланта, даже если его значение равно нулю, то есть исключительно за счёт соответствующей характеристики: интуитивная природа талантов такова, что пользоваться ими может кто угодно и без какой бы то ни было дополнительной подготовки.

Атлетика

Эта способность отражает базовую физическую подготовку персонажа, полученную им в результате тренировок или другой деятельности, неотделимой от интенсивных физических нагрузок. Атлетика — это всё, что связано с бегом, прыжками, метанием, плаванием, спортивными играми и т. п. Обратите внимание, что в этот перечень не входят атлетические умения, связанные с другими способностями (например, дракой или фехтованием).

- • Новичок: у персонажа было активное детство.
- •• Любитель: в старших классах персонаж занимался в спортивной секции.
- ••• Умелец: одарённый любитель.
- •••• Эксперт: профессиональный спортсмен.
- ••••• Мастер: олимпийский медалист.

Обладатели: спортсмены, сторонники здорового образа жизни, лесники, жокеи, дети.

Специализации: плавание, альпинизм, акробатика, танцы, паркур, определённый вид спорта.

Бдительность

Эта способность позволяет персонажу замечать то, что творится вокруг него, в том числе совершенно случайно. Бдительность — это мера внимания, которую герой уделяет внешнему миру, неважно, сознательно или нет. Этот талант обычно используется в сочетании с восприятием и вступает в дело, когда нужно выяснить, сумел ли персонаж заметить некий внешний раздражитель при помощи органов чувств (т. е. когда речь не идёт об осмотре места происшествия в поисках улик или попытках определить, не лжёт ли герою его собеседник).

- Новичок: персонаж не совсем безнадёжен.
- •• Любитель: бывалый соглядатай.
- ••• Умелец: персонаж привык пристально следить за тем, что происходит вокруг.
- •••• Эксперт: паранойя тому причиной или же здравый смысл, но персонажа почти невозможно застать врасплох.
- ••••• Мастер: персонаж наделён чутьём, которому позавидовал бы и дикий зверь.

Обладатели: охотники, телохранители, охранники, журналисты, взломщики.

Специализации: шумы, подслушивание, мелкие детали, спрятанное оружие, толпы, леса, звери.

Драка

Талант драки — это показатель того, насколько хорошо персонаж способен сражаться без оружия. Это умение может включать в себя как известные боевые искусства, так и самые простые и эффективные методики, выработанные долгими годами практики. Хороший боец обладает отличной координацией движений и высоким болевым порогом, а кроме того, он быстр, силён и жесток. Готовность сделать что угодно ради того, чтобы одолеть противника, во все времена служила залогом побед.

- Новичок: в детстве персонаж расквасил немало носов.
- •• Любитель: персонажу порой приходилось участвовать в пьяных драках в баре.
- ••• Умелец: персонаж дерётся регулярно, со знанием дела, и после боя, как правило, пребывает в куда лучшем состоянии, чем его противник.
- •••• Эксперт: персонаж вполне мог бы участвовать в боях профессиональной лиги смешанных единоборств.
- ••••• Мастер: где-то в интернете есть видео, на котором персонаж за четыре секунды отправляет в нокаут троих человек.

Обладатели: военные, полицейские, работяги, бандиты.

Специализации: грязные приёмы, удары, броски, захваты, определённое боевое искусство или техника боя.

Запугивание

Запугивание бывает разным — от прямых угроз и применения насилия до подавления собеседника авторитетом или силой личности персонажа. Запугивание не обязательно подразумевает хамское или грубое поведение: вежливые и тщательно за-

вуалированные угрозы в некоторых кругах могут считаться вполне приемлемым методом ведения переговоров. Как бы то ни было, персонаж знает все эти тонкости и способен быть очень… убедительным в любой ситуации.

- • Новичок: малолетний хулиган.
- •• Любитель: бритоголовый громила.
- ••• Умелец: сержант-инструктор.
- •••• Эксперт: от персонажа порой шарахаются случайные прохожие.
- ••••• Мастер: персонаж способен отпугнуть даже дикого зверя.

Обладатели: хулиганы, хакеры, армейские офицеры, вышибалы, преступники, члены Шабаша.

Специализации: завуалированные угрозы, злоупотребление властью, физическое принуждение, шантаж, травля.

Красноречие

Это способность ясно и точно выражать свои мысли, неважно — в беседе, стихах или сообщениях не длиннее 280 символов. Сам персонаж при этом может заблуждаться или нести полную чушь, но если он делает это красноречиво, окружающие просто не смогут его игнорировать. Красноречивый персонаж может быть как талантливым актёром, способным единственным жестом передать целую гамму чувств, так и одарённым литератором — поэтом, писателем и т. п. Для многих старейшин красноречие — это прежде всего смертоносное оружие, и недаром: меткое словцо любовно составленной сатирической эпиграммы способно надолго превратить опасного противника в политическое посмешище. С точки зрения более молодых Сородичей красноречие — это прекрасный инструмент политического воздействия, и тоже недаром: правильно составленное текстовое сообщение в закрытом чате — и вот три десятка охваченных праведным гневом анархов, потрясая остро наточенными кольями, устраивают набег на личные охотничьи угодья местного Шерифа. Специализацию для красноречия можно выбрать, даже если значение этой способности менее 4 пунктов.

- • Новичок: персонаж едва перерос уровень любительских виршей на вырванных из блокнота листках.
- •• Любитель: персонаж мог бы возглавить университетский дискуссионный клуб.
- ••• Умелец: персонаж мог бы стать успешным писателем.
- •••• Эксперт: персонаж вполне мог бы претендовать на Пулитцеровскую премию.
- ••••• Мастер: сам Стив Джобс не погнушался бы попросить персонажа составить презентацию для новой линейки мобильных телефонов.

Обладатели: актёры, писатели, поэты, политики, журналисты, интернет-знаменитости, революционеры.

Специализации: актёрское мастерство, поэзия, беллетристика, импровизация, диалог, социальные медиа.

Лидерство

Персонаж служит примером другим и способен вдохновить окружающих на нужные ему свершения. Лидер не столько манипулирует другими, сколько создаёт образ, за которым они готовы следовать. Повести за собой в гущу битвы может кто угодно, но только хороший лидер способен сделать так, чтобы все вернулись в целости и сохранности. Этот талант обычно сочетается с обаянием, а не с манипуляцией.

- • Новичок: капитан школьной футбольной команды.
- •• Любитель: президент студенческого совета.
- ••• Умелец: эффективный гендиректор.
- •••• Эксперт: кандидат в президенты страны.
- ••••• Мастер: горячо любимый народный диктатор.

Обладатели: политики, Принцы, управленцы, армейские офицеры, полицейские.

Специализации: риторика, убеждение, дружелюбие, открытость, благородство, субординация, СМИ.

Уличное чутьё

Улицы могут стать неисчерпаемым источником информации и денег для того, кто знает их язык. Уличное чутьё позволяет не выделяться в толпе, собирать слухи, понимать жаргон и даже знать, как вести кое-какие тёмные делишки.

- • Новичок: персонаж знает, кто тут заправляет делами.
- •• Любитель: персонаж пользуется уважением на улицах.
- ••• Умелец: персонаж мог бы сколотить собственную банду.
- •••• Эксперт: персонажу нечего бояться даже в самом злачном районе.
- ••••• Мастер: если персонаж о чём-то не слышал, значит, этого не было.

Обладатели: преступники, бездомные, репортёры, тусовщики, частные детективы, неонаты.

Специализации: скупка краденого, наркоторговля, нелегальное оружие, бесплатный вай-фай, уличные банды, контрамарки и приглашения, местный сленг.

Хитрость

Персонаж знает, как добиваться поставленных целей, не раскрывая своих истинных мотивов, а если персонаж сумеет узнать истинные мотивы окружающих, он сможет воспользоваться этим знанием в своих целях. Этот талант отражает умение персонажа плести интриги, хранить секреты и вести игру на два фронта. Хитрость может сделать персонажа как несравненным соблазнителем, так и великолепным шпионом.

- • Новичок: персонаж время от времени способен произнести какую-нибудь невинную ложь.
- •• Любитель: вампир.
- ••• Умелец: адвокат по уголовным делам.
- •••• Эксперт: агент под прикрытием.
- ••••• Мастер: персонаж — последний, кого все будут подозревать.

Обладатели: политики, юристы, вампиры, подростки, аферисты, соблазнители.

Специализации: соблазнение, искусная ложь, имитация жизни, мошенничество.

Шестое чувство

Шестое чувство позволяет персонажу ощущать присутствие сверхъестественных материй и явлений. Обратите внимание, что бдительность, в отличие от шестого чувства, работает только с обыденными вещами и явлениями, а оккультизм подразумевает только знания о сверхъестественном, но никак не способность его ощущать. Как правило, этим талантом вообще обладают только сверхъестественные существа; люди с шестым чувством встречаются крайне редко, и самым ярким тому примером могут служить носители Истинной Веры (см. стр. 400).

Персонажи с шестым чувством испытывают смутные, но характерные ощущения (вроде холодка в животе, бегущих по спине мурашек или гудения в ушах), находясь поблизости от сверхъестественных существ, предметов или явлений. Эти озарения имеют чисто подсознательную природу: если персонаж чувствует присутствие чего-то сверхъестественного, он совсем не обязательно будет знать, к чему относятся его ощущения. Чтобы разобраться, что они означают, персонажу придётся прибегнуть к оккультизму или подходящей Дисциплине. Шестое чувство всего лишь делает героя более восприимчивым ко всему, что выходит за рамки обыденного восприятия.

Вампир может использовать шестое чувство сознательно, если подозревает что-то неладное, но обычно проверку шестого чувства инициирует именно рассказчик, и целью этой проверки, как правило, является попытка определить, почувствовал персонаж что-то неладное или же нет.

- • Новичок: персонажа время от времени посещают загадочные ощущения.
- •• Любитель: персонаж иногда ощущает таинственные эманации и может определить направление или примерную область (например, здание), в которой находится их источник.
- ••• Умелец: персонаж может войти в комнату и сразу почувствовать, что внутри происходит что-то необычное.
- •••• Эксперт: если персонаж сконцентрируется, он сможет понять, есть ли в толпе народа или куче предметов источник чего-то сверхъестественного.
- ••••• Мастер: персонаж способен безошибочно определить сверхъестественную (или обыденную) природу любого объекта или явления.

Обладатели: экстрасенсы, нью-эйджеры, мистики, исследователи паранормальных явлений.

Специализации: призрачная активность, мистические артефакты, голоса в голове, разоблачение шарлатанов.

Эмпатия

Эмпатия помогает персонажу понимать эмоции окружающих, сочувствовать, проявлять симпатию или использовать эти эмоции в собственных целях. Персонаж способен различать скрытые мотивы и определять, когда собеседники ему лгут. Однако следует быть осторожным, поскольку эмпатия — палка о двух концах, и персонаж, тонко чувствующий чужие эмоции, рискует принять их за свои.

- • Новичок: персонаж — отличный слушатель.
- •• Любитель: порой персонаж способен буквально ощутить чужую боль.
- ••• Умелец: персонаж способен тонко чувствовать мотивы и эмоции, которыми руководствуются окружающие.
- •••• Эксперт: персонаж способен раскусить практически любую ложь.
- ••••• Мастер: персонаж читает окружающих как открытую книгу.

Обладатели: соцработники, родители, актёры, психологи, детективы, соблазнители, медиумы, лучшие друзья.

Специализации: эмоции, проницательность, мотивы, завоевание доверия.

Хобби

Хобби — это любое прикладное умение, которое можно получить при помощи самообучения, и которое, по мнению рассказчика, не подпадает под описание приведённых выше талантов (например, плавание или альпинизм можно классифицировать как специализацию атлетики).

- • Новичок: дилетант.
- •• Любитель: персонаж постиг основы своего хобби.
- ••• Умелец: товарищи по хобби признают компетентность персонажа.
- •••• Эксперт: персонаж знаком со всеми нюансами и тонкостями своего хобби.
- ••••• Мастер: персонаж мог бы написать о своём хобби книгу. Возможно, уже написал.

Примеры хобби: вечеринки, дипломатия, гадания, ведение переговоров, попрошайничество.

Навыки

Навыки — это способности, полученные в результате тренировок, обучения у наставников и тщательного изучения всевозможных инструкций и руководств. Обратите внимание, что персонаж может пройти проверку навыка, даже если его значение равно нулю, то есть исключительно за счёт соответствующей характеристики, но в этом случае сложность проверки увеличится на единицу — квалифицированному работнику проще справиться с задачей просто потому, что он знает, что делает.

Вождение

Персонаж знает, как управлять автомобилем и, возможно, некоторыми другими транспортными средствами. Этот навык не обеспечивает досконального знания об управлении особенно специфичными и сложными машинами вроде танков или тяжёлых седельных тягачей. Кроме того, у персонажа могут возникнуть сложности и с вождением даже относительно простых, но незнакомых машин: в конце концов, даже десять лет безупречной езды на бабушкином универсале вряд ли научат героя правильно входить в поворот на «Мазератти», несущемся со скоростью 150 км/ч.

- • Новичок: персонаж знает, как пользоваться автоматической КПП.
- •• Любитель: персонаж знает, как водить автомобиль с ручной КПП.
- ••• Умелец: профессиональный дальнобойщик.
- •••• Эксперт: гонщик NASCAR или механик-водитель танкового экипажа.
- ••••• Мастер: персонаж способен показать класс на чём угодно — от ржавой «копейки» до новенькой «Феррари».

Обладатели: таксисты, дальнобойщики, автогонщики, автолюбители, преступники.

Специализации: внедорожники, мотоциклы, гонки, езда по городу, уход от погонь.

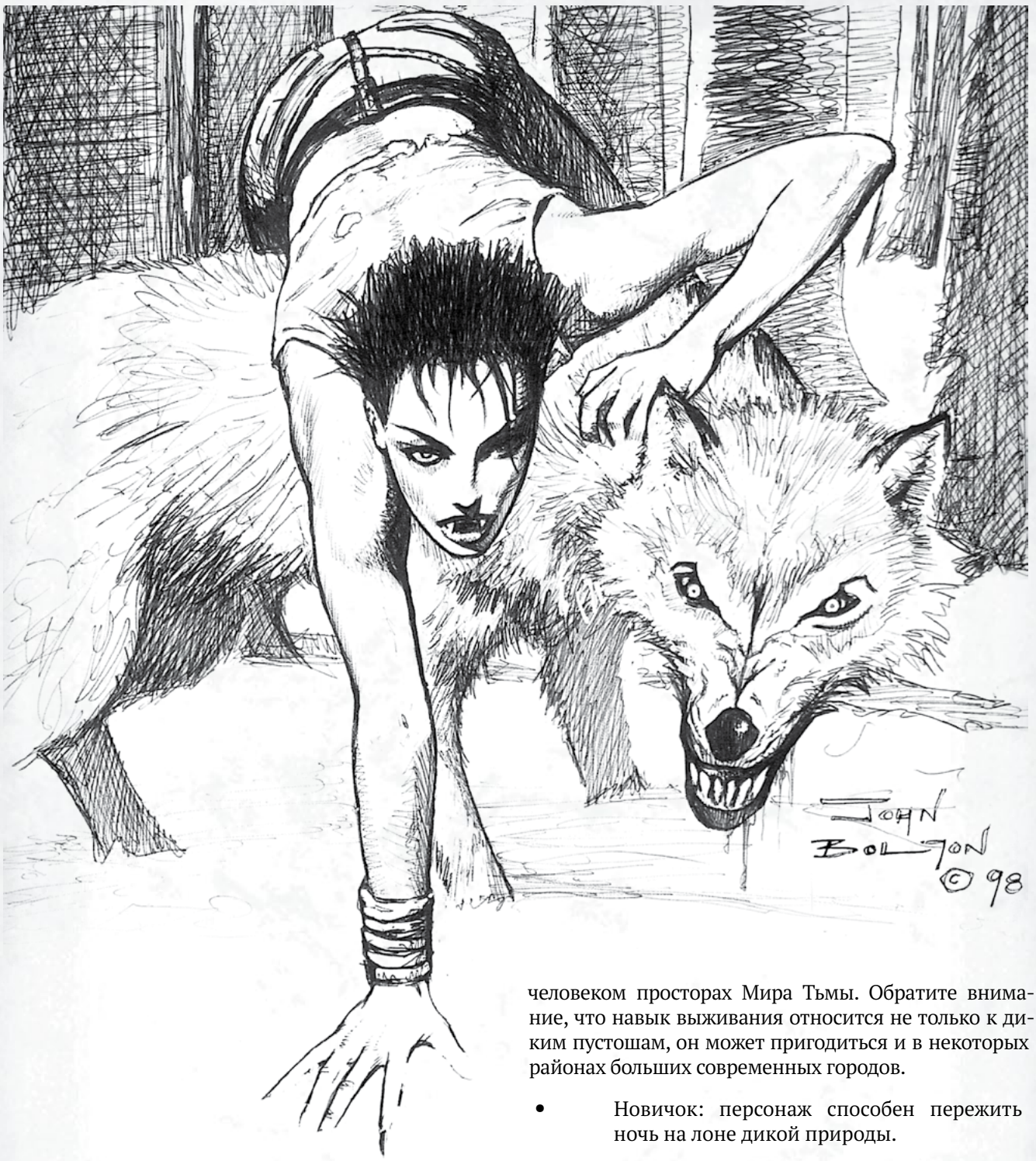
Воровство

Этот навык обеспечивает персонажа умением пользоваться инструментами и техниками, которые в большинстве случаев имеют непосредственное отношение к противозаконной деятельности. В эту категорию входит очень многое: от взлома замков, подделки документов, вскрытия сейфов, угона автомобилей и проникновения на охраняемую территорию до карманных краж и невинных фокусов. Однако область применения этого навыка не ограничивается деятельностью по ту сторону закона; персонаж, сведущий в воровстве, может сам заниматься разработкой «непроницаемых» охранных систем или работать независимым экспертом по поиску уязвимостей в системах, которые установил кто-то другой. Обратите внимание, что навык воровства не подразумевает умения взламывать передовые охранные системы типа инфракрасных датчиков или систем видеонаблюдения — для этого герою придётся изучить электронику (см. стр. 115).

- • Новичок: персонаж может взломать простой замок.
- •• Любитель: персонаж может зарабатывать деньги на игре в напёрстки.
- ••• Умелец: персонаж знает, как открыть оконную задвижку снаружи.
- •••• Эксперт: персонаж способен перелицевать чужой паспорт или пропуск.
- ••••• Мастер: персонаж способен проникнуть в главное хранилище международного банка (или выбраться оттуда).

Обладатели: взломщики, консультанты по безопасности, полицейские, автоугонщики, уличные фокусники.

Специализации: вскрытие сейфов, запутывание следов, взлом замков, угон, карманные кражи.



Выживание

Несмотря на то что вампиры, по большому счёту, боятся лишь голода и солнечного света, дикая природа может представлять для Сородича немалую опасность. Этот навык позволяет персонажу найти укрытие, отыскать путь к ближайшему островку цивилизации, выследить добычу, устроить импровизированное убежище и, возможно, даже избежать встречи с некоторыми сверхъестественными опасностями вроде оборотней, весьма привольно чувствующих себя на неосвоенных человеком просторах Мира Тьмы. Обратите внимание, что навык выживания относится не только к диким пустошам, он может пригодиться и в некоторых районах больших современных городов.

- • Новичок: персонаж способен пережить ночь на лоне дикой природы.
- •• Любитель: персонаж регулярно выбирается за город.
- ••• Умелец: персонаж способен различать ядовитые и съедобные растения.
- •••• Эксперт: персонаж способен месяцами выживать в самых суровых условиях.
- ••••• Мастер: персонаж сможет о себе позаботиться, даже если его бросить нагишом где-нибудь в Андах.

Обладатели: скауты, солдаты, туристы, специалисты по выживанию, охотники.

Специализации: чтение следов, леса, джунгли, города, охота, индустриальный туризм.

Исполнение

Этот навык позволяет персонажу заниматься различными видами творческой деятельности: пением, танцами, актёрством и игрой на музыкальных инструментах. В подавляющем большинстве случаев персонаж будет специализироваться в чём-то одном (даже если значение этого навыка менее 4 пунктов), хотя истинные виртуозы вполне способны демонстрировать выдающиеся результаты сразу во всех сферах исполнительского искусства. Этот навык включает в себя не только знание всевозможных технических нюансов, но и умение работать с аудиторией, увлекать её и чувствовать её интерес вне зависимости от способа общения между зрителем и исполнителем.

- • Новичок: персонаж мог бы петь в церковном хоре.
- •• Любитель: видео, которые персонаж выкладывает в интернет, собирают сотни тысяч просмотров.
- ••• Умелец: персонаж регулярно выступает перед публикой.
- •••• Эксперт: персонаж мог бы стать звездой национального масштаба.
- ••••• Мастер: несравненный виртуоз.

Обладатели: музыканты, студенты, актёры, танцоры, мимы.

Специализации: танец, пение, рок-н-ролл, актёрское мастерство, гитарные соло, пьяное караоке.

Обращение с животными

Персонаж хорошо понимает поведение животных. Этот навык позволяет предсказывать их поведение в тех или иных ситуациях, дрессировать домашних животных и даже успокаивать (или злить) диких зверей.

- • Новичок: персонаж знает, как угостить домашнюю лошадь морковкой, чтобы не покалечиться.
- •• Любитель: персонаж знает, как обращаться с щенками.
- ••• Умелец: персонаж способен выдрессировать собаку-поводыря.
- •••• Эксперт: цирковой укротитель.
- ••••• Мастер: персонаж способен усмирить дикое животное без помощи Дисциплин.

Обладатели: фермеры, дрессировщики, работники зоопарков, ветеринары, любители животных, объездчики.

Специализации: собаки, служебные животные, большие кошки, лошади, домашняя скотина, хищные птицы.

Ремесло

Ремесло — это навык самостоятельного создания и ремонта различных предметов. В это понятие входит очень широкий спектр умений: от столярного, кожевенного и ткацкого дела до ремонта автомобилей. Если при проверке этого навыка персонаж добьётся значительного успеха, он может создать с его помощью настоящее произведение искусства. Специализацию для ремесла нужно выбрать, даже если значение этой способности менее 4 пунктов. Стоит отметить, что выбранная специализация не ограничивает персонажа, а указывает, в какой области он разбирается особенно хорошо.

- • Новичок: школьная столярка.
- •• Любитель: персонаж вырабатывает собственный стиль.
- ••• Умелец: персонаж мог бы завести собственную мастерскую.
- •••• Эксперт: персонаж мог бы писать инструкции и руководства.
- ••••• Мастер: мастерству персонажа практически нет равных.

Обладатели: механики, ремесленники, художники, дизайнеры, изобретатели, традиционалисты.

Специализации: керамика, шитьё, домохозяйство, плотничество, экспертиза, двигатели внутреннего сгорания.

Скрытность

Скрытность — это умение избегать обнаружения вне зависимости от того, перемещается персонаж или стоит на месте. Чаще всего проверка скрытности — это встречная проверка против восприятия + бдительности другого персонажа. Эта способность, как несложно догадаться, крайне полезна для тех, кто проводит много времени, выслеживая добычу, однако с её помощью также можно прятать различные предметы — как на теле персонажа, так и где-нибудь на местности или в помещении.

- • Новичок: персонаж может спрятаться в тёмной комнате.
- •• Любитель: персонаж способен оставаться незамеченным, избегая уличных фонарей.
- ••• Умелец: персонаж без труда находит себе добычу.

•••• Эксперт: персонаж может бесшумно пройтись по куче опавших листьев.

••••• Мастер: старейшина Носферату.

Обладатели: взломщики, наёмные убийцы, вампиры, шпионы, репортёры, коммандос.

Специализации: незаметность, бесшумный шаг, слежка, толпы.

Стрельба

Смертный, зарубленный мечом, определённо привлечёт внимание полиции. Тело, разорванное когтями на куски, тянет на нарушение Маскарада. В таких условиях каинитам не осталось ничего, кроме как приспосабливаться, и очень многие быстро научились убивать своих врагов при помощи огнестрельного оружия. Этот навык позволяет пользоваться чем угодно — от карманных пистолетиков до тяжёлых станковых пулемётов. Опытный стрелок разбирается в большинстве видов огнестрельного оружия, знает, как его чистить, ремонтировать и, естественно, использовать по прямому назначению. Этот же навык можно использовать для того, чтобы подготовить к бою заклинившее оружие (проверка смекалки + стрельбы).

• Новичок: у персонажа в детстве была воздушка.

•• Любитель: персонаж время от времени бывает на стрельбище.

••• Умелец: персонаж сумел выжить в паре перестрелок.

•••• Эксперт: персонаж мог бы работать наёмным убийцей.

••••• Мастер: персонаж практиковался в стрельбе со времён дебюта «Винчестера».

Обладатели: анархи, неонаты, полицейские, военные, специалисты по выживанию, охотники.

Специализации: быстрое выхватывание, ремонт, пистолеты, снайперское дело, револьверы, дробовики.

Фехтование

Как говорят Сородичи, «клинок заставит биться даже неживое сердце». Почтение, с которым многие вампиры относятся к холодному оружию, распространяется и на тех, кто умеет им пользоваться. Фехтование — это навык обращения с любым холодным оружием — от мечей и бейсбольных бит до экзотических восточных приспособлений вроде нунчаку или сай. И, конечно же, не стоит забывать о столь полезном приспособлении, как деревянный кол…

• Новичок: персонаж знает, с какой стороны браться за нож.

•• Любитель: персонаж пару раз принимал участие в уличных драках.

••• Умелец: персонаж мог бы возглавлять университетскую команду по фехтованию.

•••• Эксперт: персонаж мог бы поддерживать порядок при дворе Принца.

••••• Мастер: враги предпочли бы встретиться со взводом полицейского спецназа, чем с клинком в руке персонажа.

Обладатели: наёмные убийцы, бандиты, мастера боевых искусств, полицейские, реконструкторы, дуэлянты.

Специализации: ножи, мечи, импровизированное оружие, парирование, разоружение.

Этикет

Персонаж прекрасно разбирается в тонкостях поведения, причём как в обществе смертных, так и среди Сородичей. Во многих случаях знание о том, как начать разговор, становится ничуть не менее важным, нежели сам разговор, а персонаж, незнакомый с этикетом, может вообще не получить возможности полноценно поучаствовать в обсуждении, поскольку не будет знать, как и когда вставить слово. Этот навык используется во время официальных мероприятий, деловых переговоров, соблазнения смертных, великосветских обедов и прочих форм вежливого и дипломатичного общения.

• Новичок: персонаж знает, когда следует держать рот на замке.

•• Любитель: персонаж пару раз бывал на мероприятиях, где принято носить бабочки и смокинги.

••• Умелец: персонаж способен разобраться даже с самым мудрёным столовым серебром.

•••• Эксперт: Её Величество, несомненно, сочла бы персонажа очаровательным.

••••• Мастер: сев за обеденный стол с правильными людьми, персонаж способен остановить или развязать войну.

Обладатели: дипломаты, путешественники, сливки общества, почтенные Сородичи.

Специализации: Элизиум, деловые встречи, высшее общество, протоколы Шабаша.

Профессия

Профессия — это любое прикладное умение, которое персонаж может получить в результате длительного обучения или тренировок и которое, по мнению рассказчика, не подпадает под описание приведённых выше навыков (например, чтение

следов можно классифицировать как специализацию выживания).

- Новичок: дилетант.
- •• Любитель: персонаж постиг основы.
- ••• Умелец: применяя свой навык по назначению, персонаж мог бы зарабатывать на жизнь.
- •••• Эксперт: персонаж знаком с самыми тонкими и неочевидными нюансами своего навыка.
- ••••• Мастер: персонаж — признанный авторитет в своём деле.

Примеры профессий: кузнец, повар, чертёжник, фальшивомонетчик, игрок, оружейник, штурман, палач.

Знания

Знания — это сфера разума, поэтому чаще всего эти способности сочетаются с ментальными характеристиками (конечно, ситуации, в которых можно использовать сочетание обаяние + гуманитарные науки или выносливость + медицина, вполне вероятны, но довольно-таки редки). Все описанные ниже знания ранжируются по учёным степеням, но это лишь условность, поскольку формальное обучение в профильных заведениях — лишь один из способов приобретения знаний. Знания можно получить самостоятельно, и в Мире Тьмы немало одарённых самоучек.

Обратите внимание, что персонаж не может пройти проверку знания, если его значение равно нулю (рассказчик может сделать исключение из этого правила в случае, если речь идёт о чём-то общеизвестном). Если персонаж не знает испанского языка, он не сможет говорить по-испански за счёт одной только смекалки.

Гуманитарные науки

Эта обширная категория знаний включает в себя познания из множества сфер человеческой культуры: литературы, истории, искусствоведения, философии и прочих «свободных» наук и искусств. Персонаж, обладающий этим параметром, может хорошо знать их все и при желании специализироваться в одной или нескольких областях — специализацию для гуманитарных наук можно выбрать, даже если значение этой способности менее 4 пунктов. Знание гуманитарных наук может пригодиться не только для того, чтобы впечатлять завсегдатаев Элизиумов и великосветских салонов, но и для того, чтобы отчётливо видеть прошлое — и будущее — Извечной Борьбы.

- Студент: персонаж знает, что 1066 — это не телефонный код Беверли-Хиллз.
- •• Бакалавр: персонаж способен цитировать классиков, узнавать основные культурные течения и знает, чем отличается империя Мин от империи Великих Моголов.
- ••• Магистр: персонаж мог бы написать статью в научный журнал.
- •••• Кандидат: почётный профессор.
- ••••• Доктор: мировое научное сообщество признаёт персонажа одним из величайших экспертов в своей области.

Обладатели: профессора, литераторы, просветители, старейшины.

Специализации: постструктурализм, импрессионизм, история Древнего Рима, теория цвета, лингвистика.

Естественные науки

Персонаж обладает по меньшей мере базовым пониманием концепции современного естествознания — химии, биологии, физики, геологии и т. д. Это знание, пусть и теоретическое, имеет огромный потенциал для практического применения. Персонаж, обладающий этим параметром, при желании может специализироваться в одной или нескольких областях естественнонаучного знания — специализацию для этой способности можно выбрать, даже если её значение менее 4 пунктов.

- Студент: персонаж знает всё в рамках школьной программы.
- •• Бакалавр: персонаж знаком с основными естественнонаучными теориями современности.
- ••• Магистр: персонаж вполне мог бы преподавать естествознание.
- •••• Кандидат: персонаж способен совершать в своей области открытия научного знания.
- ••••• Доктор: персонаж мог бы претендовать на Нобелевскую премию.

Обладатели: учёные, просветители, лаборанты, студенты, учителя, инженеры, космонавты.

Специализации: химия, биология, геология, физика, астрономия.

Законы

Эта способность включает в себя знание как самих законов, так и процедур, связанных с их применением. Это знание может пригодиться, если персонаж захочет подать иск, избежать иска или вытащить кого-нибудь из тюрьмы (например, самого себя). Кроме того, стоит помнить, что помимо законов общества смертных существуют ещё и законы

общества Сородичей — не один вампир сумел избежать Окончательной смерти, воспользовавшись лазейкой в одной из древних Традиций. У столь обширной сферы знаний, естественно, есть множество специфических областей и, соответственно, множество профессионалов, досконально знающих не только общие моменты, но и неочевидные нюансы, характерные для их юридической специальности. Обратите внимание, что специализацию для знания законов можно выбрать, даже если значение этой способности менее 4 пунктов.

- Студент: персонаж как-то раз оплачивал штраф за нарушение ПДД и теперь знает, в чём разница между «виновен», «невиновен» и «ноло»[1].
- •• Бакалавр: персонаж либо активно учится, либо только что сдал экзамен на адвокатуру.
- ••• Магистр: персонаж мог бы зарабатывать знанием законов на жизнь.
- •••• Кандидат: персонаж мог бы стать партнёром в юридической фирме.
- ••••• Доктор: персонаж отыскал бы лазейку даже в сделке с Дьяволом.

Обладатели: юристы, полицейские, судьи, детективы, законодатели.

Специализации: уголовные дела, составление исков, судебные процедуры, контракты, полицейские процедуры, Традиции, Миланский кодекс.

Информатика

Это умение обращаться с компьютерами и мобильными устройствами, использовать и создавать программное обеспечение и, конечно же, более или менее сносно пользоваться интернетом.

- Студент: персонаж знает, как пользоваться сенсорными экранами и традиционными графическими интерфейсами.
- •• Бакалавр: персонаж хорошо знает большинство стандартных приложений и свободно ориентируется в сети.
- ••• Магистр: персонаж знает, как обращаться с командной строкой.
- •••• Кандидат: персонаж может работать консультантом по компьютерной безопасности.
- ••••• Доктор: персонаж знает множество языков программирования и средств разработки программного обеспечения.

Обладатели: хакеры, офисные работники, программисты, обработчики данных, студенты.

Специализации: социальные сети, языки программирования, поиск в интернете, базы данных, интерфейсы, вирусы, определённые устройства и программы.

Медицина

Персонаж имеет представление о том, как функционирует человеческий и — в какой-то мере — вампирский организм, а также обладает познаниями об оказании первой помощи, лекарствах, патологиях, диагностике и лечении различных заболеваний. Медицина — это знание, которое пригодится любому Сородичу, интересующемуся вопросами восстановления, разрушения и изменения человеческого тела.

- Студент: персонаж знает, как делать искусственное дыхание.
- •• Бакалавр: студент-медик или фельдшер.
- ••• Магистр: врач общей практики.
- •••• Кандидат: хирург-трансплантолог.
- ••••• Доктор: светило современной медицины.

Обладатели: медицинские работники, спасатели, родители, цимисхи.

Специализации: трансплантология, скорая помощь, токсикология, патологическая анатомия, фармацевтика, биология Сородичей.

Оккультизм

Персонаж обладает познаниями в оккультных сферах вроде мистицизма, проклятий, магии и фольклора. В отличие от всех остальных знаний оккультизм не имеет дела с конкретными фактами. Большая часть того, что знает ваш персонаж, — это слухи, легенды, домыслы и спекуляции. Однако редкие крупицы истины, затерянные в этой пустыне лжи и заблуждений, стоят сотен потраченных на их поиски лет. Высокое значение оккультизма говорит о том, что персонаж, обладая солидным запасом тайных знаний о мифологии вампиров и людей, способен исключить из списка вероятных истин хотя бы самую очевидную ложь.

- Студент: персонаж может вести блог о загадках и тайнах Вселенной.
- •• Бакалавр: персонаж начинает понимать, что за некоторыми жутковатыми сказками, которые он слышал, могут скрываться некие истины.

---

1. Прим. пер.: (лат.) nolo contendere — «не спорю», понятие из римского права, формальный отказ от юридических претензий к противоположной стороне и другим участникам судебного процесса.

••• Магистр: персонаж слышал многое и кое-чему лично был свидетелем.

•••• Кандидат: персонаж способен отсекать откровенную ложь и обоснованно судить о том, что не столь очевидно.

••••• Доктор: персонажу известны многие скрытые истины Мира Тьмы.

Обладатели: оккультисты, фольклористы, нью-эйджеры, тремеры.

Специализации: Сородичи, ритуалы, инфернализм, ведьмы, нодизм.

Политика

Персонаж знаком с актуальными политическими реалиями, с теми, в чьих руках находятся бразды правления, и знает о том, как им удалось добиться своего нынешнего положения. Это может пригодиться персонажу при общении с представителями смертной власти и даст ему общее представление о том, как выглядит иерархическая структура местного вампирского сообщества. Кроме того, знание политики облегчает взаимодействие с любыми бюрократическими структурами — полезные связи и знакомство с некоторыми организационными тонкостями могут пригодиться где угодно.

• Студент: активист; персонаж знает, как создать онлайн-петицию.

•• Бакалавр: дипломированный политолог; персонаж знает, как правильно составить запрос о предоставлении информации.

••• Магистр: руководитель избирательной кампании или ведущий политического ток-шоу; клерки сами и сразу рассказывают персонажу, какие формы и в скольких экземплярах нужно заполнять.

•••• Кандидат: сенатор; «Мы не имеем права показывать это людям без аккредитации, так что сделайте вид, что получили информацию из анонимного источника».

••••• Доктор: кандидат в президенты; «Конечно, вот ключи от нашего архива. Не забудьте выключить свет, когда будете уходить».

Обладатели: активисты, политики, юристы, вампиры.

Специализации: городская политика, региональная политика, федеральная политика, бюрократия, догматизм, радикализм, Камарилья.

Расследование

Персонаж, как и положено детективу, научился замечать детали, на которые другие попросту не обращают внимания, исследовать улики, искать зацепки и составлять общую картину из множества разрозненных деталей. Стоит обратить внимание, что улики, зацепки и детали нередко приходится искать не на месте преступления, а в интернете, судебных архивах и старых газетных подшивках.

• Студент: персонаж умеет искать в интернете.

•• Бакалавр: полицейский.

••• Магистр: частный детектив.

•••• Кандидат: федеральный агент.

••••• Доктор: Шерлок Холмс.

Обладатели: детективы, любители тайн, полицейские, инквизиторы.

Специализации: судебная экспертиза, слежка, розыск, осмотр, поиск информации.

Финансы

Персонаж знаком со множеством нюансов и тонкостей коммерческой деятельности — от первоначальной оценки товара до заработка на разнице курсов валют. Это знание может пригодиться, когда персонаж пытается что-нибудь купить или продать, устроить тотализатор или сыграть на бирже. Высокое значение этой способности обычно позволяет персонажу поддерживать очень комфортный уровень жизни.

• Студент: персонаж прослушал пару курсов финансовой грамотности.

•• Бакалавр: персонаж имеет солидный практический опыт и ловко обращается с бухгалтерией.

••• Магистр: персонаж мог бы быть неплохим биржевым брокером.

•••• Кандидат: персонаж мог бы быть финансовым директором крупной корпорации.

••••• Доктор: персонаж способен превратить двадцатидолларовую купюру в солидное состояние.

Обладатели: руководители, капиталисты, брокеры, бухгалтеры, перекупщики, наркоторговцы, контрабандисты.

Специализации: биржевой рынок, кредитование, оценка, валюта, бухучёт, скупка краденого, корпорации, государственные дотации.

Электроника

Знание электроники — это близкое знакомство с мудрёной начинкой и принципами работы компьютерного «железа», современных систем безопасности и прочих высокотехнологичных устройств, слишком сложных, чтобы их можно было называть

машинами (для работы с которыми нужен навык ремесла). Проще говоря, если устройство оснащено процессором, транзистором или электронной — не электрической, а именно электронной — цепью, для обращения с ним потребуется знание электроники. Эта способность понадобится персонажу, который захочет собрать собственный компьютер, установить (или взломать) электронную систему безопасности, починить мобильный телефон или спаять коротковолновый передатчик. Персонаж, обладающий знанием электроники, должен выбрать для этой способности специализацию, даже если её значение менее 4 пунктов. Стоит помнить, что выбранная специализация не ограничивает персонажа, а указывает, в какой области он разбирается особенно хорошо.

- Студент: персонаж способен провести небольшую доработку или несложный ремонт.
- •• Бакалавр: персонаж мог бы зарабатывать на жизнь сборкой или ремонтом электроники.
- ••• Магистр: персонаж способен создавать новые устройства исходя из указанных в ТЗ параметров.
- •••• Кандидат: для персонажа главный вопрос не «Как это сделать?», а «Как это сделать лучше?»
- ••••• Доктор: персонаж — истинный визионер, который определяет будущее людей и их устройств.

Обладатели: инженеры, учёные, оборонные подрядчики, кабельщики.

Специализации: телекоммуникации, компьютеры, безопасность, связь, импровизация, промышленный шпионаж.

Квалификация

Квалификация, как и хобби или профессия, — это ещё одна достаточно обширная категория способностей, включающая в себя любые познания в основном теоретического характера, которые персонаж может получить в результате длительного обучения и которые, по мнению рассказчика, не подпадают под описание приведённых выше знаний (например, судебную экспертизу можно классифицировать как специализацию расследования).

- Студент: персонаж прослушал обучающий курс или прочитал пару книг по предмету.
- •• Бакалавр: персонаж изучал предмет в вузе.
- ••• Магистр: персонаж защитил диплом по предмету.
- •••• Кандидат: персонаж хорошо знаком со всеми актуальными работами по предмету.
- ••••• Доктор: персонаж является кладезем едва ли не всей имеющейся информации по предмету.

Примеры квалификаций: археология, теория игр, военное дело, психология.

Факты биографии

Факты биографии — это преимущества, которыми персонаж обладает благодаря своим взаимоотношениям с окружающими, благоприятным обстоятельствам, социальным связям и т. п. Факты биографии — это тоже параметры, но не внутренние, как характеристики или способности, а внешние, так что игрок, который выбирает их для своего персонажа, должен объяснить, как именно тот их получил и что (или кого) именно они из себя представляют. Его информаторы — кто они? Почему союзники поддерживают его? Как персонаж повстречался со своими подручными? Каков источник целых 4 пунктов его богатства? Если игрок хорошо продумал идею своего персонажа, он без особого труда выберет подходящие факты биографии и поймёт, как их объяснить.

Стоит отметить, что факты биографии редко используются во время проверок в качестве параметров, но рассказчик может инициировать такую проверку, чтобы выяснить, сумел ли ваш персонаж получить информацию, средства или услуги. Например, проверка смекалки + богатства может понадобиться для того, чтобы оптимизировать портфель акций, а проверка манипуляции + информаторов — чтобы попросить своего знакомого контрабандиста о небольшой услуге.

Обратите внимание, что некоторые факты биографии могут быть общими, т. е. объединять сразу нескольких членов одной котерии. Подробнее об этом рассказано на стр. 124.

Альтер эго

У персонажа есть альтернативная личность, существование которой заверено всеми необходимыми документами, свидетельствами, дипломами и т. п. Связать реальную и альтернативную личность очень сложно, поскольку она может служить прикрытием для шпиона, члена организованной преступной группировки, сторонника враждебной фракции или мошенника, использующего фальшивые личины для своих махинаций. Естественно, кто-то из вампиров и смертных будет знать персонажа под одним именем, а кто-то под другим.

- Персонаж — новичок в этих шпионских играх и порой надолго забывает о своём альтер эго.
- •• Персонаж хорошо знает своё альтер эго и достаточно убедителен, чтобы играть роль доктора, адвоката, хозяина похоронного бюро, наркодилера или шпиона.
- ••• Альтер эго персонажа хорошо известно в сфере своих профессиональных и общественных отношений.
- •••• Альтер эго персонажа пользуется уважением и доверием в сфере своих профессиональных и общественных отношений.
- ••••• Альтер эго персонажа пользуется огромным уважением и даже некоторым влиянием в сфере своих профессиональных и общественных отношений, в том числе благодаря доверию (или хотя бы признанию) со стороны других, куда более могущественных лиц.

Богатство

Богатство — это ценные материальные и финансовые ресурсы, находящиеся в распоряжении персонажа. Богатство может быть представлено и пачками наличных денег, но чем больше пунктов богатства есть у персонажа, тем больше вероятность того, что этими ресурсами будут коммерческие инвестиции, движимое и недвижимое имущество или какая-нибудь доходная собственность: земля, промышленные предприятия, ценные бумаги, схемы по отмыванию грязных денег, контрабандные товары, налоги или поборы. Помните, что вампирам не нужно тратиться на еду, а из всех удобств жизненно необходимыми для них являются лишь кровь и убежище от солнца. Всё остальное можно смело считать роскошью (пусть и весьма желанной): большую часть своего богатства вампиры, как правило, тратят на поддержание статуса, влияния и других фактов биографии. Персонаж без пунктов богатства может либо иметь только самое необходимое для жизни (вроде сумки со сменной одеждой и комнаты в мотеле), либо не иметь вообще ничего и жить в картонной коробке под мостом.

Персонаж с этим фактом биографии получает стабильный ежемесячный доход, размер которого зависит от количества пунктов богатства, так что игрок должен обсудить этот вопрос с рассказчиком и они должны решить, из какого источника персонаж будет получать свои деньги — от работодателя, из трастового фонда и т. п. Рассказчику, в свою очередь, нужно решить, где и когда будет происходить действие хроники, и, соответственно, определиться, какой ежемесячный доход будет соответствовать выбранному персонажем богатству. Кроме того, стоит помнить, что богатство Сородича может сильно изменяться по ходу хроники в зависимости от того, насколько бережно или расточительно персонаж его использует. Также следует заметить, что в случае необходимости персонаж всегда может обратить в деньги какие-нибудь менее ликвидные ресурсы, но это может занять пару недель или даже месяцев, в зависимости от того, что именно персонаж захочет продать. В конце концов, коллекционеры произведений искусства обычно не выскакивают как черти из табакерки по первому вашему зову.

Богатство можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

- Скромное. У персонажа есть небольшой, но стабильный доход на уровне типичного представителя рабочего класса, кое-какое жильё и возможность откладывать деньги на дорогие покупки.
- •• Среднее. У персонажа хороший доход на уровне зажиточного представителя среднего класса и возможность откладывать деньги на очень дорогие покупки. Персонаж может позволить себе домашнюю прислугу, а при необходимости — услуги наёмных специалистов различного профиля (врачей, юристов и т. п.). Часть богатства персонажа хранится в виде наличных денег, часть — в виде ценностей (ювелирные изделия, мебель и т. п.), а часть — в виде движимой и недвижимой собственности (нового автомобиля, приличного жилья и т. п.). Где бы персонаж ни оказался, он безо всяких проблем сможет поддерживать скромный уровень жизни на протяжении шести месяцев.
- ••• Солидное. Персонаж — видный и очень обеспеченный член общества. У него есть жилая недвижимость (роскошная квартира или большой дом с участком земли) и репутация, которая при необходимости позволит ему взять в банке крупный кредит на очень хороших условиях. Обратите внимание, что на этом этапе большая часть богатства персонажа хранится отнюдь не в виде наличных денег, а вложена в различное имущество и ценные бумаги. Где бы персонаж ни оказался, он безо всяких проблем сможет поддерживать скромный уровень жизни на протяжении сколь угодно долгого времени.

•••• Огромное. Персонажу редко приходится иметь дело с наличными, поскольку большая часть его огромного богатства вложена в куда более ценные и надёжные активы. Даже среди богатейших людей города мало кто может сравниться с персонажем по уровню своего благосостояния. Где бы персонаж ни был и чем бы ни занимался, он без труда сможет поддерживать солидный уровень жизни на протяжении года и средний уровень жизни на протяжении сколь угодно долгого времени.

••••• Сказочное. Персонаж — один из идолов последователей современного культа успеха. Телешоу, центральные развороты глянцевых журналов и целые группы в соцсетях обсуждают его одежду, обстановку его многочисленных домов и роскошь его средств передвижения. Финансовые решения персонажа влияют на судьбы наций, на его предприятиях трудятся тысячи людей, а полезные связи охватывают все слои общества — от преступников и честных работяг до правящей верхушки. Корпорации и правительства порой сами обращаются к персонажу с предложениями о покупке акций и государственных облигаций. Где бы персонаж ни был и чем бы ни занимался, он без труда сможет поддерживать как минимум солидный уровень жизни на протяжении сколь угодно долгого времени.

Влияние

Персонаж имеет заметный вес в обществе смертных благодаря своему богатству, известности, высокой государственной должности, шантажу или сверхъестественным способностям. Сородич с высоким показателем влияния может воздействовать на политические и социальные процессы, протекающие в человеческом обществе, а в редких случаях даже управлять ими. Влияние — это параметр, который указывает, насколько могущественным участником общественного или политического процесса является персонаж. В некоторых случаях влияние вполне может быть источником богатства (см. ниже).

Влияние можно использовать как параметр во время некоторых социальных проверок (вместо способности), особенно если персонаж пытается взаимодействовать с полицейскими и другими мелкими государственными чиновниками. Помните, что оказывать влияние на местном уровне куда легче, чем на государственном и тем более международном (так, например, снести здание в аварийном состоянии на соседней улице куда проще, чем развязать войну).

Влияние можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

• Персонаж не слишком влиятелен; действующее лицо городской политики.

•• У персонажа масса полезных связей; действующее лицо политики штата.

••• Персонаж довольно влиятелен; действующее лицо региональной политики.

•••• Персонаж очень влиятелен; действующее лицо национальной политики.

••••• Персонаж крайне влиятелен; действующее лицо международной политики.

Домен

Домен — это территория (как правило, где-то в пределах города, где происходит действие хроники), на которой кормится ваш персонаж. Некоторые Сородичи предпочитают термин «охотничьи угодья», но практически все вампиры ревностно охраняют свои домены от посторонних, пользуясь правом, закреплённым в одноимённой Второй Традиции. Выбрав этот факт биографии, персонаж получает домен, признанный на уровне Принца или другого Сородича, занимающего аналогичное положение в иерархии городского вампирского сообщества.

Обладание доменом не наделяет Сородича властью над его смертными обитателями — они продолжают заниматься своими делами и живут собственной жизнью, но привычная обстановка и знакомые люди позволяют вампиру чувствовать себя спокойнее и облегчают охоту. Кроме того, персонаж может завести союзников или подручных, которые будут следить за тем, что творится в домене, и докладывать обо всех подозрительных незнакомцах (которые вполне могут оказаться забравшимися на чужую территорию вампирами).

Домен — это чисто географическое понятие (как правило, ограниченное отдельной улицей или городским кварталом), не имеющее отношения к населяющим его людям (для этого понадобится приобрести факт биографии «стадо», см. стр. 123), но играющее огромную роль в вампирском сообществе. Вампиру, не владеющему доменом, непросто заслужить уважение Сородичей, хотя обладание доменом как таковое никоим образом не сказывается на статусе персонажа в обществе Проклятых.

Обратите внимание, что пункты домена можно вкладывать не только в его размер, но и в его защищённость. Каждый пункт, вложенный в защищённость, даёт +1 к сложности проверки незаметного проникновения на территорию домена и –1 к сложности проверки при поиске или опознании нарушителей. Домен с одним пунктом размера

и двумя пунктами защищённости будет небольшим, но довольно крепким орешком, в отличие от домена с тремя пунктами размера, довольно обширного, но при этом ничем не выделяющегося в плане безопасности.

Каждый пункт домена обеспечивает дополнительный пункт крови в начале игры, даёт –1 к сложности проверки охоты для владельца домена и вампиров, которым он позволяет охотиться на своей территории, а каждый пункт защищённости домена даёт +1 к сложности проверок охоты для незваных вампиров (подробнее об охоте см. на стр. 278).

Домен (как его размер, так и его защищённость) можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

- Одно небольшое здание, например частный дом или общественное заведение, которого достаточно для того, чтобы устроить постоянное убежище.
- •• Церковь, фабрика, склад, многоквартирный дом или другое большое строение с контролируемым доступом.
- ••• Многоэтажное здание, городской квартал или важный транспортный узел — территория с контролируемым доступом и множеством укромных мест.
- •••• Сеть служебных тоннелей, участок канализационной сети, элитный жилой комплекс на холме — территория с ограниченным и легко контролируемым доступом вроде горного серпантина, единственного моста или бдительных сотрудников частного охранного предприятия.
- ••••• Городской микрорайон, этническое гетто (например, Чайна-таун или Маленькая Италия) или элитный коттеджный посёлок в пригороде.

Как мы говорили выше, персонажи, входящие в одну котерию, могут объединить ресурсы, чтобы создать общий домен. 6–8 пунктов — это небольшой городок или заметная часть большого города. 10–15 пунктов — это сравнительно небольшая, но очень важная часть города (например, доки), или целый городской район (например, Хайленд-Парк). Большой город (например, Атланта, Даллас, Женева или Багдад) — это домен размером не менее сотни пунктов. Мегаполис вроде Нью-Йорка, Лондона, Парижа, Рима, Сан-Паоло или Шанхая — домен размером в несколько сотен пунктов.

Информаторы

У персонажа есть знакомые по всему городу. Подёргав за ниточки своей агентурной сети, персонаж может собрать впечатляющий объём информа-

ции. В отличие от союзников, информаторы — это не друзья, которым можно доверять, это те, кого персонаж может подкупить, обмануть или иначе принудить к сотрудничеству. Помимо множества мелких информаторов, у персонажа может быть один или несколько значимых — информаторов, которые снабжают персонажа точными и достоверными сведениями, имеющими отношение к сфере их компетенции.

Например, если значимым информатором может быть человек из офиса окружного прокурора, то сеть мелких информаторов может состоять из кого угодно — патрульных полицейских, клерков кадастровой службы, клубных вышибал или знакомых из соцсетей. Мелких информаторов не нужно прорабатывать и описывать до начала игры — просто пройдите проверку с этим фактом биографии в качестве параметра (сложность 7). Каждый успех позволит выйти на связь с одним из них. Кроме того, персонажу нужно будет так или иначе убедить мелкого информатора поделиться имеющимися у него сведениями (если, конечно, он вообще сумеет разузнать то, что требуется).

Информаторов можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

- • Один значимый информатор.
- •• Два значимых информатора.
- ••• Три значимых информатора.
- •••• Четыре значимых информатора.
- ••••• Пять значимых информаторов.

Ментор

Этот параметр означает, что существует Сородич (или группа Сородичей), который присматривает за персонажем, время от времени помогая ему словом или делом. Ментор может быть очень могущественным вампиром, но источником его могущества может быть что угодно — в зависимости от показателя этого параметра ментором может быть как анцилла, сидящий, словно паук, в центре плотной и разветвлённой агентурной сети, так и грозный старейшина, пользующийся славой хитроумного политика и великого чародея. Ментор может дать персонажу совет, поговорить от его имени с Принцем или Архиепископом, убедить других старейшин оставить персонажа в покое или предупредить героя, если тот ходит по слишком тонкому льду.

Чаще всего ментором персонажа является его сир, но вообще им может быть любой заинтересованный в благополучии персонажа каинит. Если показатель этого параметра достаточно высок, в качестве ментора может выступать целая группа вампиров-единомышленников вроде старейшин городской капеллы Тремер или местной ячейки Чёрной Руки.

Помните, однако, что ментор — это отнюдь не палочка-выручалочка на все случаи жизни и не кавалерия, которая придёт на помощь, если персонажу грозит опасность. Если это всё-таки произойдёт, то после того как ярость покровителя, наконец, уляжется, персонаж рискует потерять один-два пункта в значении этого параметра. Кроме того, время от времени в обмен на покровительство ментор может требовать от персонажа ответных услуг и тем самым, возможно, положит начало не одной захватывающей истории…

В основном же ментор будет держаться отстранённо, безвозмездно помогая советами и информацией, но без промедления разорвёт эти отношения, если персонаж покажет себя недостойным или слишком беспокойным протеже.

- • Ментор персонажа — не слишком влиятельный анцилла: вожак или духовник стаи.
- •• Ментор персонажа — уважаемый вампир: старейшина или прославленный воин.
- ••• Ментор персонажа — влиятельный вампир: Примоген или Епископ.
- •••• Ментор персонажа — один из самых могущественных вампиров города: Принц или Архиепископ.
- ••••• Ментор персонажа — исключительно могущественный вампир: Юстициар или Кардинал.

Обряды

Этот факт биографии доступен только вампирам Шабаша.

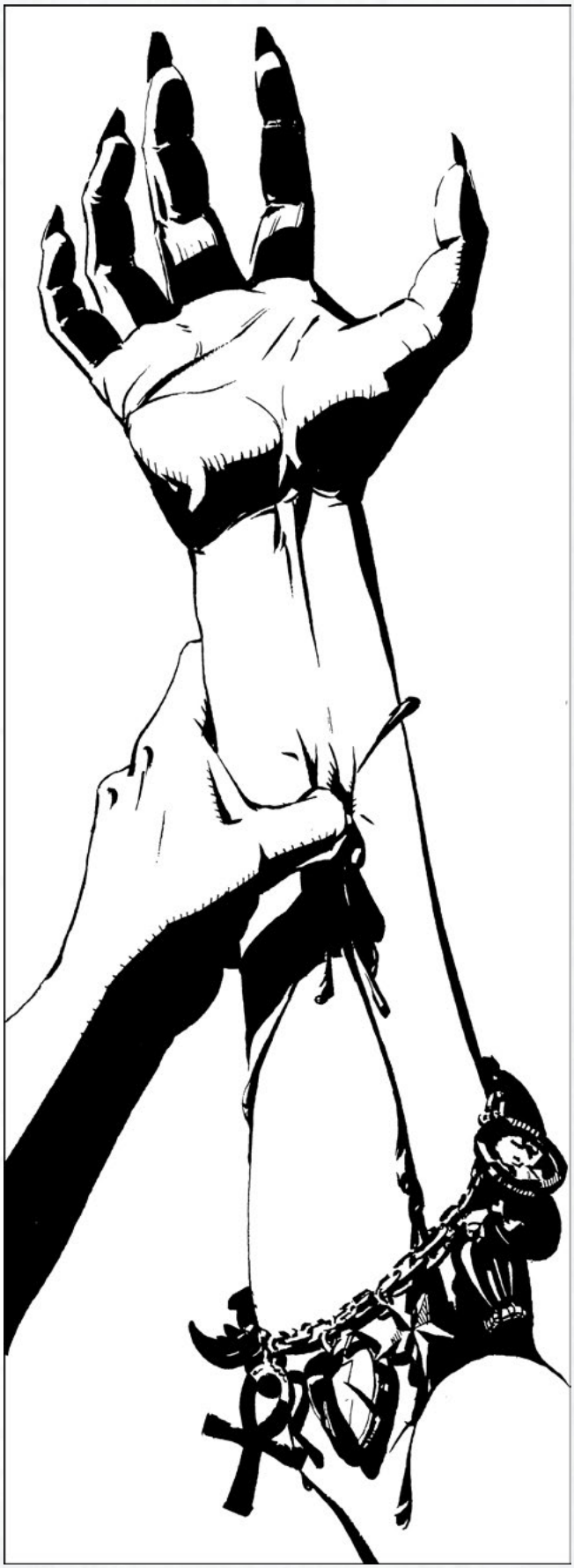
Персонаж знает обряды и церемонии Шабаша и способен их отправлять. Этот факт биографии жизненно важен для духовника стаи — без знания мистической подоплёки, восходящей к колдовским ритуалам старейшин Цимисхов, отправляемые обряды просто не будут работать. Вампиры Шабаша, не являющиеся духовниками своих стай, должны придумать какую-нибудь весомую причину, чтобы выбрать именно этот факт биографии, поскольку духовники обычно не делятся секретами сакральных таинств со своими прихожанами. Одним из главных обрядов Шабаша является Братание (см. стр. 319), ещё несколько обрядов описано в приложении на стр. 549.

- • Персонаж посвящён в таинства пары-тройки Священных обрядов (по выбору игрока).
- •• Персонаж посвящён в таинства нескольких Священных обрядов (по выбору игрока) и пары-тройки мирских (по выбору игрока).

••• Персонаж посвящён в таинства всех Священных обрядов и нескольких мирских (по выбору игрока). Кроме того, он умеет создавать свои собственные мирские обряды (решите совместно с рассказчиком, сколько времени займёт процесс создания нового обряда и каким будет его эффект).

•••• Персонаж посвящён в таинства всех Священных обрядов и множества мирских (по выбору игрока). Кроме того, персонаж умеет создавать свои собственные мирские обряды (решите совместно с рассказчиком, сколько времени займёт процесс создания нового обряда и каким будет его эффект). Персонаж знаком хотя бы понаслышке с массой мирских обрядов, характерных для своего региона и действующих на его территории стай.

••••• Персонаж посвящён в таинства всех Священных обрядов и десятков мирских (по выбору игрока). Кроме того, персонаж умеет создавать свои собственные мирские обряды (решите совместно с рассказчиком, сколько времени займёт процесс создания нового обряда и каким будет его эффект). Персонаж знаком хотя бы понаслышке с массой мирских обрядов, характерных для своего региона и действующих на его территории стай, — если об обряде есть записи или слухи, значит, персонаж, скорее всего, знает о его существовании.



Подручные

В отличие от союзников и информаторов подручные — это слуги, помощники и прочие люди, которые верно и преданно служат вашему персонажу. В качестве подручных многие вампиры предпочитают использовать гулей (см. стр. 536): впитанная с кровью верность и сверхъестественные способности делают их очень надёжными и полезными слугами. Подручными также могут быть люди, которых персонаж подвергал Доминированию настолько часто, что окончательно подавил их свободу воли, или фанатичные последователи, ослеплённые сиянием его Величия. Некоторые вампиры, особенно те, что владеют Дисциплиной Анимализма, нередко используют в качестве подручных гулей-зверей.

Персонаж должен так или иначе контролировать своих подручных — финансово, при помощи крови или Дисциплин. Если персонаж будет пренебрегать этой обязанностью слишком долго, подручные могут покинуть его или даже предать.

Помните, что подручные, даже самые полезные, не должны быть безупречными. Физически сильный гуль, например, может быть своенравным, туповатым или криворуким. Верный дворецкий

может быть немощным, лишённым воображения или неспособным принимать самостоятельные решения. Этот факт биографии нужен не для того, чтобы обеспечить персонажа непробиваемым телохранителем или непобедимым ручным убийцей; он призван полнее раскрыть вашего персонажа и ввести в игру столь типичное для историй про вампиров явление, как смертные прислужники бессмертных господ. Типичный подручный вампира — это скорее Ренфилд[1], нежели Анита Блейк[2]. Впрочем, с разрешения рассказчика игроки могут создать и более компетентного подручного, если сделают этот факт биографии общим, потратят на него побольше пунктов и обменяют количество на качество, сложив, так сказать, все яйца в одну корзину.

Подручных можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

- • Один подручный.
- •• Два подручных.
- ••• Три подручных.
- •••• Четыре подручных.
- ••••• Пять подручных.

Поколение

Этот факт биографии отражает поколение персонажа — чистоту его Крови, его близость к Первому вампиру. Высокое значение поколения означает, что у персонажа либо очень могущественный сир, либо опасное пристрастие к диаблери. Если у персонажа нет этого факта биографии, он начинает игру вампиром Тринадцатого поколения (подробнее см. на стр. 29).

- • Двенадцатое поколение: максимальный запас — 11 пунктов крови, предел траты — 1 пункт крови в ход.
- •• Одиннадцатое поколение: максимальный запас — 12 пунктов крови, предел траты — 1 пункт крови в ход.
- ••• Десятое поколение: максимальный запас — 13 пунктов крови, предел траты — 1 пункт крови в ход.
- •••• Девятое поколение: максимальный запас — 14 пунктов крови, предел траты — 2 пункта крови в ход.
- ••••• Восьмое поколение: максимальный запас — 15 пунктов крови, предел траты — 3 пункта крови в ход.

Слава

Персонаж широко известен среди смертных как актёр, писатель или, скажем, спортсмен, и смертным нравится купаться в лучах его славы. Когда персонаж находится в обществе смертных, слава наделяет персонажа целым рядом сопутствующих привилегий, но при этом зачастую привлекает внимание, которое может оказаться помехой — особенно теперь, когда персонаж является вампиром. Самое грозное свойство славы — это непрестанно демонстрируемая современными СМИ способность влиять на общественное мнение. Обратите внимание, что слава не всегда связана со сферой развлечений: жестокий преступник, суд над которым широко освещали в прессе; адвокат, благодаря которому его оправдали; учёный, совершивший нашумевшее открытие, — всё это примеры более или менее прославленных персонажей.

Слава, несомненно, является палкой о двух концах. С одной стороны, персонаж может без зазрения совести пользоваться всеми сопутствующими привилегиями (доставать билеты на лучшие места, получать приглашения на закрытые мероприятия, вращаться в высшем свете и т. д.), с другой стороны, иногда персонажа будут узнавать случайные люди, и в некоторых ситуациях это может быть чревато крупными неприятностями. С одной стороны, если персонаж надолго исчезнет из поля общественного зрения, неизбежно поднимется шум. С другой стороны, охотиться в людных местах станет значительно проще — люди будут сами стремиться к общению со знаменитостью (каждый пункт славы даёт –1 к сложности проверки охоты). Кроме того, рассказчик может снижать сложность некоторых социальных проверок, если прославленный персонаж взаимодействует со своим поклонником или просто особенно впечатлительным человеком.

- • Персонаж известен представителям определённой субкультуры — завсегдатаям ночных клубов, техноблогерам, жителям Парк-авеню и т. п.
- •• Местная знаменитость, случайные люди начинают узнавать персонажа на улицах — мелкий мафиози, ведущий новостей на городском телеканале и т. п.
- ••• Национальная знаменитость — сенатор, комик с сотнями тысяч просмотров на YouTube и т. п.
- •••• Мировая знаменитость — имя персонажа известно любому среднестатистическому человеку с улицы.

---

1. Прим. пер.: второстепенный персонаж романа «Дракула» Брэма Стокера, пациент психиатрической лечебницы.

2. Прим. пер.: главная героиня одноимённой серии романов Лорел Гамильтон.

••••• Персонаж — притча во языцех, а его именем называют детей.

Союзники

Союзники — это смертные, которые поддерживают персонажа и помогают ему: его семья, друзья или даже целая организация, представители которой по той или иной причине лояльно к нему относятся. Несмотря на то, что союзники помогают персонажу добровольно, безо всякого принуждения, их помощь порой может быть попросту недоступной — у союзников есть свои собственные интересы и дела, от которых они не готовы отказываться даже ради помощи вашему герою. Однако преимущество союзников состоит в том, что и у них самих могут быть полезные факты биографии, так что в случае необходимости они могут предоставить опосредованный доступ к своим собственным информаторам, влиянию или богатству.

Союзник, как правило, — это известный в городе человек, зачастую довольно могущественный и влиятельный. Он или они могут быть кем угодно (в рамках очерченных рассказчиком границ, конечно же): у персонажа могут водиться близкие знакомства и среди работников окружного морга, и среди популярных блогеров, и в высшем свете, и среди простых работяг. Союзником может быть как колесящий по окрестностям цыганский табор, так и семья потомственных полицейских. А если потратить на этот параметр достаточно пунктов, то среди друзей персонажа может оказаться даже сам мэр. Союзники персонажа, как правило, надёжны, и им можно доверять (обратите внимание, что они совсем не обязательно должны знать, что персонаж является вампиром, — если уж на то пошло, они вообще могут не верить в существование вампиров). Впрочем, ничто в этом мире не даётся просто так, и если герой слишком часто будет обращаться за помощью к своему знакомому из итальянской мафии, тот, вполне вероятно, попросит его об ответной услуге и тем самым, возможно, положит начало захватывающей истории...

Союзников можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

- • Один не слишком влиятельный союзник.
- •• Двое не слишком влиятельных союзников.
- ••• Двое не слишком влиятельных союзников и один довольно влиятельный.
- •••• Трое не слишком влиятельных союзников и один очень влиятельный.
- ••••• Четверо не слишком влиятельных союзников и один крайне влиятельный.

Стадо

У персонажа есть доступ к группе смертных, кровью которых он может спокойно питаться. Само стадо может быть как кружком золотой молодёжи из числа любителей запретных удовольствий, так и, скажем, религиозным культом, почитающим персонажа как земное воплощение божества. Помимо питания, персонаж может давать членам своего стада небольшие поручения. Впрочем, не стоит ожидать от них каких-то особо выдающихся результатов — обычно они либо не слишком самостоятельны, либо не особо управляемы, либо попросту некомпетентны (союзники и подручные в этом плане куда эффективнее). Пункты стада увеличивают пул проверки охоты (подробнее об охоте см. на стр. 278).

Стадо можно сделать общим фактом биографии для персонажей одной котерии.

- • 3 сосуда.
- •• 7 сосудов.
- ••• 15 сосудов.
- •••• 30 сосудов.
- ••••• 60 сосудов.

Статус

Персонаж обладает заслуженной (или незаслуженной) репутацией и видным положением в местном вампирском сообществе. Среди членов Камарильи статус Сородича определяется как его личными заслугами, так и статусом его сира и, конечно, репутацией всего его рода. Среди членов Шабаша статус каинита определяется в первую очередь статусом его стаи и личной приверженностью делу Шабаша. Старейшины редко относятся к младшим вампирам с уважением, и этот факт биографии позволит хоть как-то компенсировать их неприязнь.

Обратите внимание, что высокий статус в Камарилье не означает, что персонаж будет обладать столь же высоким статусом среди вампиров Шабаша, скорее даже наоборот — чем выше статус Сородича, тем более заманчивой целью он становится для членов противоборствующей фракции. Статус любого автарха, как правило, равен нулю, если только он, конечно, не настолько силён, чтобы фракции были вынуждены с ним считаться. С разрешения рассказчика статус можно использовать в качестве параметра во время социальных проверок, чтобы отразить преимущества славы и престижа, которыми обладает персонаж.

Помните, что персонажи-каитифы не могут приобретать этот факт биографии на этапе создания персонажа. Каитифы — презренные изгои, и если игрок хочет, чтобы его персонажа-каитифа уважали, он должен заслужить это уважение по ходу игры.

- • Известность: неонат/духовник стаи.
- •• Уважение: анцилла/прославленный вожак.
- ••• Авторитет: старейшина/Храмовник.
- •••• Могущество: Примоген/Епископ.
- ••••• Власть: Принц/Архиепископ.

Членство в Чёрной Руке

Этот факт биографии доступен только вампирам Шабаша.

Персонаж — член знаменитой и ужасной Чёрной Руки, организации фанатичных солдат и убийц на службе Шабаша. Наличие этого факта биографии означает, что персонаж является действительным членом этой группировки и обладает всеми сопутствующими обязанностями и привилегиями.

В случае нужды персонаж всегда может позвать на помощь других членов Чёрной Руки, а другие члены группировки, в свою очередь, могут позвать на помощь самого персонажа. Чёрная Рука может использовать персонажа в качестве наёмного убийцы, солдата, дипломата или шпиона. Если будет объявлен крестовый поход, персонажу, возможно, даже придётся на какое-то время покинуть стаю. Любой член Чёрной Руки обязан откликнуться на зов другого члена группировки, особенно если тот занимает более высокое положение в иерархии организации.

Членство в Чёрной Руке очень престижно, и сторонники Шабаша относятся к этой группировке с большим уважением. Если при общении со сторонниками этой фракции персонаж открыто идентифицирует себя как члена Чёрной Руки, он может прибавить значение членства к пулу любой социальной проверки вдобавок к значению статуса и других подходящих параметров. Впрочем, большинство членов группировки старается не афишировать свою принадлежность к тайной армии Шабаша. Кроме того, стоит помнить, что самозванцы, выдающие себя за членов Чёрной Руки, играют в опасную игру с самой смертью.

- • Рядовой член Чёрной Руки; один раз на протяжении истории персонаж может позвать на помощь одного члена группировки.
- •• Уважаемый член Чёрной Руки; один раз на протяжении истории персонаж может позвать на помощь двух членов группировки.
- ••• Прославленный член Чёрной Руки; один раз на протяжении истории персонаж может позвать на помощь пятерых членов группировки.
- •••• Герой Чёрной Руки; два раза на протяжении истории персонаж может позвать на помощь семерых членов группировки (но будьте осмотрительнее — если они решат, что персонаж слишком слаб, чтобы справляться с трудностями самостоятельно, он может лишиться одного или даже нескольких пунктов членства). Во время крупных операций персонажу могут доверить командование внушительными силами Чёрной Руки.
- ••••• Легенда Чёрной Руки; два раза на протяжении истории персонаж может позвать на помощь дюжину членов группировки (см. предостережение из предыдущего абзаца). Во время крупных операций персонажу могут доверить командование крупными силами Чёрной Руки, а к мнению персонажа прислушиваются сами Серафимы.

Общие факты биографии

Некоторые факты биографии игроки могут приобретать для персонажей своей котерии вскладчину. Это касается союзников, информаторов, домена, стада, влияния, богатства и подручных.

Основа

Игроки должны совместно выбрать факт биографии, который станет основным; остальные (если они есть) становятся дополнительными. Так, например, основным фактом биографии может быть домен: некое здание, которое персонажи используют как убежище, центр своих охотничьих угодий, место встречи со смертными подельниками, хранилище своих богатств и т. д. Конечно, основным фактом биографии может быть не только домен; с той же вероятностью источником влияния, богатства и информации для персонажей может служить, к примеру, их общее стадо.

Как бы то ни было, ни в один из дополнительных общих фактов биографии нельзя вложить больше пунктов, чем в основной. Если показатель основы снизится по ходу игры, слишком высокие показатели дополнительных общих фактов снизятся вместе с ним — теперь котерии придётся немало потрудиться, чтобы восстановить утраченные активы.

Любой персонаж, вложившийся в общий факт биографии, может в любой момент отозвать свой взнос, однако при этом он получит на один пункт меньше, чем когда-то вложил.

Пример: *члены котерии Кровавого Воскресенья выбирают домен в качестве основного общего фак-*

та биографии. Их домен — это полуразрушенная церковь в центре злачного городского гетто, в которой можно спокойно вести дела с наркоторговцами из окрестных кварталов и налаживать связи с запуганными местными жителями, ищущими покровительства у странных незнакомцев, поселившихся в старой церкви. Игроки вкладывают четыре пункта биографии в общий домен, три пункта биографии в общее богатство и три пункта — в общее влияние.

После начала игры всё катится к чёрту. В ответ на вторжение Шабаша в город прибывает решительно настроенный Архонт со своими подручными, которые принимают Кровавое Воскресенье за стаю Шабаша и поджигают многострадальную церковь. Рассказчик решает, что показатель общего домена в результате этого происшествия снижается с 4 пунктов до 2. Наркоторговцы перестают приезжать на пожарище за товаром, так что общее богатство котерии тоже снижается до 2 пунктов. Едва избежав встречи с пожарным инспектором, персонажи узнают, что городские власти планируют отдать сожжённую церковь под снос, и пока герои нервно дёргают за ниточки, пытаясь сподвигнуть местных жителей на борьбу за сохранение и восстановление «духовного сердца общины», их влияние также снижается до 2 пунктов.

Конечно, для Кровавого Воскресенья ещё не всё потеряно, и, приложив достаточно усилий, они имеют неплохие шансы восстановить утраченное. Например, герои могут попытаться добиться признания церкви памятником исторического значения и исключить её из планов ремонтно-восстановительных работ — или ступить на скользкую политическую дорожку и добиться сатисфакции со стороны тех, кто устроил пожар (или даже со стороны самого излишне ревностного Архонта)…

Обратите внимание: если по ходу развития хроники персонажи воспользуются сюжетной возможностью восстановить значение основного общего факта биографии, то значение дополнительных фактов восстановится вместе с ним (естественно, не выше своего первоначального значения).

В подавляющем большинстве ситуаций котерия не может ни изменить свой основной факт биографии, ни приобрести ещё один дополнительный. Конечно, любой персонаж может отозвать свой взнос в общее дело (см. выше) и обзавестись личным фактом биографии, свободным от всех ограничений общих фактов, но в остальном общие факты биографии и их значения могут меняться, только если того требует логика развития событий хроники. Соответственно, приобретать новые общие факты биографии котерия тоже может только сюжетными средствами, а не за свободные пункты или пункты опыта.

Впрочем, стоит помнить, что у каждого вампира рано или поздно появляются личные интересы, никак не связанные с интересами котерии. Общие факты биографии — хорошее начальное подспорье для молодых вампиров, неонатов, делающих первые шаги в Мире Тьмы, но этот инструмент довольно быстро теряет свою полезность и порой даже становится помехой для Сородичей, желающих сосредоточиться на достижении собственных целей.

Использование общих фактов биографии

Общие факты биографии — это общие ресурсы, находящиеся в совместном владении всех внесших свою лепту членов котерии. Доступ к общим фактам биографии имеет любой вложившийся в них персонаж (вне зависимости от того, насколько велика его доля). Даже если персонаж вложился только в один общий факт биографии, он будет иметь полный доступ ко всем общим фактам биографии своей котерии. Стоит обратить внимание, что персонажи не могут пользоваться одним и тем же общим фактом одновременно. Например, если в их общем стаде 7 пунктов, то всеми семью пунктами одновременно сможет воспользоваться только один персонаж. Если стадом захочет воспользоваться несколько персонажей, игрокам придётся решить, сколько пунктов стада достанется каждому из желающих.

Пример: *четверо игроков решают скинуться на общие факты биографии. В качестве основы они выбирают богатство (процветающий бизнес по торговле агнцами для пресытившихся охотой старейшин), а в качестве дополнительных фактов — информаторов (среди самих старейшин), домен (признанный Принцем благодаря стараниям старейшин, которым персонажи поставляют свежие сосуды) и подручных (несколько лакеев, ведущих дела днём, пока вампиры спят). Алексей вкладывает 3 пункта в богатство; Анна — ещё 2 пункта в богатство и 2 в домен; Дмитрий — 2 пункта в подручных, ещё 2 пункта в информаторов и 1 пункт в домен. Наконец, Алёна, у которой туго с пунктами биографии, вкладывает ещё 1 пункт в подручных. В итоге котерия получает следующие общие пункты биографии: богатство 5, домен 3, подручные 3, информаторы 2. Теперь все члены котерии могут свободно пользоваться этими преимуществами на равных, даже Алёна, которая вложила в общее дело всего 1 пункт.*

С разрешения рассказчика игроки могут прийти к соглашению касательно пределов допуска персонажей к общим активам котерии соразмерно их личному вкладу в общее дело. В этом случае Сородич, вложивший меньше всего пунктов, будет получать меньше всего выгод от своего участия.

Верхний предел

Вкладываясь в общие факты биографии, персонажи имеют право превышать стандартное ограничение в 5 пунктов — таковы преимущества сотрудничества. Группа Сородичей может владеть большим доменом и поддерживать более обширную сеть союзников и информаторов, чем один вампир. Верхнего предела как такового при покупке общих фактов биографии нет, но если не соблюдать осторожность, дело может зайти слишком далеко — рассказчику лучше установить потолок в 10 пунктов для основного общего факта (и, соответственно, для дополнительных).

Кроме того, рассказчику стоит подумать о масштабировании общих фактов биографии, при котором большое количество пунктов биографии, вложенных в один и тот же факт, увеличивает надёжность или доступность преимущества, а не раздувает его фактическое воплощение в реалиях игрового мира. Например, если средняя труппа из четырёх игроков вложит по одному-два пункта биографии, они могут без труда получить, например, богатство 6. Этот факт не сделает их всемогущими тайными мультимиллиардерами, а, скорее, обеспечит им среднее или солидное состояние, выраженное в более надёжных активах — имуществе и инвестициях, которые проще реализовать в случае необходимости и легче уберечь от поползновений каких-нибудь алчных недоброжелателей. Задача рассказчика здесь состоит в том, чтобы найти баланс между ожиданиями игроков и реалиями хроники, в которой участвуют их персонажи, — эти тонкости лучше обсудить сразу, ещё до начала игры.

Добродетели

Добродетели — это параметры, которые отражают взгляды персонажа на нежизнь; они формируют этический кодекс персонажа и обозначают его приверженность собственным моральным принципам. Обратите внимание, что добродетели нужны для того, чтобы сделать персонажа глубже, а не для того, чтобы заставить игрока изображать своего персонажа тем или иным образом. Впрочем, не стоит забывать и о том, что Сородичи — существа эмоциональные, которые порой поддаются своим страстям и действуют исключительно под влиянием момента. Добродетели вступают в игру, когда персонаж испытывает приступ ярости, совершает поступки, противоречащие его собственному моральному кодексу, или сталкивается с чем-то, что вселяет в него страх.

Этический кодекс персонажа — так называемый Путь, — определяет, какими именно добродетелями он будет обладать. Большинство Сородичей Камарильи стремится сохранить присущие смертным ценности и идеалы, и, соответственно, выбирает Путь Человечности (или просто Человечность); однако другие вампиры могут придерживаться кардинально иных мировоззрений. Путь Человечности, а также альтернативные Пути и связанные с ними добродетели описаны в седьмой главе.

На этапе создания персонажа показатель его человечности равен совести + самоконтролю.

Самоконтроль

Самоконтроль — это внутренняя дисциплина персонажа, его стойкость перед лицом Зверя. Персонаж с высоким значением самоконтроля реже поддаётся эмоциональным позывам, а потому способен лучше управляться со своей тёмной стороной, нежели персонаж, чей самоконтроль оставляет желать лучшего.

Самоконтроль вступает в дело, когда персонаж противостоит приступам ярости (см. стр. 322): эта добродетель позволяет персонажу либо не поддаваться им, либо (в исключительных случаях) преодолевать их, если Зверь всё же сумел взять верх. Обратите внимание: когда персонаж сопротивляется приступам безумия, пул проверки не может быть больше, чем его текущий запас пунктов крови: трудно сопротивляться позывам Зверя, когда Голод заглушает голос рассудка.

Как и в случае с совестью, у некоторых вампиров место самоконтроля занимают инстинкты (см. стр. 337), но, опять-таки, если рассказчик не скажет иначе, считайте, что ваш персонаж обладает именно самоконтролем.

- • Неуравновешенность.
- •• Норма.
- ••• Сдержанность.
- •••• Твёрдость.
- ••••• Непревзойдённое самообладание.

Смелость

У всех персонажей, вне зависимости от избранного ими пути, есть добродетель смелости. Смелость — это параметр, который позволяет персонажу сохранять спокойствие перед лицом опасностей и невзгод. Смелость — это сочетание отваги, стоицизма и твёрдости духа. Встретившись с чем-нибудь по-настоящему опасным, персонаж с высоким показателем смелости, скорее всего, сохранит хладнокровие, а персонаж с низким показателем смелости — сбежит, охваченный ужасом.

Смелость может пригодиться Сородичам при встрече с тем, что представляет для вампиров смертельную угрозу: с огнём, солнечным светом или истинной верой. Подробнее о страхе рассказано в разделе «Ротшрек» (см. стр. 324).

•	Пугливость.
••	Норма.
•••	Храбрость.
••••	Непоколебимость.
•••••	Героизм.

Совесть

Совесть — это параметр, который отвечает за оценку персонажем своего поведения с точки зрения того, что он сам считает правильным и неправильным, причём критерии эти со временем могут меняться в зависимости от результатов оценки. Именно совесть позволяет персонажу понять, когда звучит голос Зверя, и не откликнуться на его пагубный зов.

Совесть влияет на сложность различных проверок, результат которых определяет, совершит ли персонаж какой-нибудь ужасный поступок. Кроме того, именно совесть определяет, пострадает ли Человечность персонажа, если он совершит поступок, противоречащий его собственному моральному кодексу (см. «Моральная деградация» на стр. 331). Персонаж с высоким показателем совести будет испытывать чувство вины за совершённые проступки, а для персонажа с низким показателем совести такие слова как «раскаяние» и «мораль» будут пустым звуком.

У некоторых вампиров место совести занимает решимость (см. стр. 337), но если рассказчик не скажет иначе, считайте, что ваш персонаж обладает именно совестью.

•	Бессердечность.
••	Норма.
•••	Высоконравственность.
••••	Сострадательность.
•••••	Праведность.

Воля

Воля — это целеустремлённость персонажа и его умение преодолевать неблагоприятные обстоятельства. В отличие ото всех остальных параметров, у воли есть как постоянный показатель, так и временный запас пунктов. Показатель используется в качестве параметра во время проверок, а запас можно тратить по собственному усмотрению. Когда персонаж тратит пункт воли из запаса, игрок должен вычеркнуть его из строчки запаса воли (квадратики), а не из строчки постоянного значения (кружочки). Значение всегда остаётся неизменным — если персонаж проходит проверку воли, он использует постоянное значение этого параметра. Запас же воли, со своей стороны, может уменьшаться и увеличиваться по ходу игры.

Колебания запаса воли случаются достаточно часто: запас снижается на пункт каждый раз, когда игрок использует волю персонажа для того, чтобы сделать что-то экстраординарное, например, сохранить самоконтроль или гарантировать успех какой-нибудь проверки. В итоге запас пунктов воли персонажа может истощиться полностью — персонаж без запаса воли будет настолько вымотан умственно, физически и душевно, что с большим трудом сможет отыскать в себе силы сделать хоть что-нибудь. У него просто не останется энергии, чтобы заставить себя прикладывать дополнительные усилия для достижения каких бы то ни было целей. Потраченные пункты воли можно восстановить по ходу игры, но это не так просто, так что игрокам лучше относиться к своему запасу воли осмотрительнее.

Параметр воли измеряется по шкале от 1 до 10 (а не от 1 до 5, как обычно). На этапе создания персонажа начальное значение воли равно показателю его смелости.

•	Бесхребетность.
••	Слабоволие.
•••	Податливость.
••••	Робость.
•••••	Убеждённость.
••••• •	Уверенность.
••••• ••	Решительность.
••••• •••	Собранность.
••••• ••••	Железная воля.
••••• •••••	Несгибаемость.

Подробнее о воле и её возможностях рассказано в шестой главе, в разделе «Запас воли» (см. стр. 285).

Запас крови

Запас крови — это параметр, который указывает, какой объём витэ находится в организме вампира. Запас крови измеряется в пунктах крови. Каждый пункт крови — это примерно одна десятая часть того, что циркулирует внутри кровеносной системы здорового взрослого человека (т. е. примерно пол-литра).

Максимально возможное количество пунктов крови, которое вампир способен выпить, определяется его поколением. Поколение также определяет, сколько пунктов крови вампир способен

потратить за один ход. Если запас крови персонажа падает до нуля, он начинает испытывать жуткий Голод и рискует впасть в дикую, неконтролируемую ярость.

Подробнее о запасе крови рассказано в шестой главе, в разделе «Запас крови» (см. стр. 286).

Здоровье

Здоровье — это параметр, который определяет, в каком физическом состоянии пребывает ваш персонаж: в полном порядке или уже встретил свою Окончательную смерть. Здоровье персонажа, который получает повреждения, ухудшается, но его практически всегда можно восстановить. Показатель здоровья персонажа разбит на семь условных уровней здоровья, и каждый из этих уровней связан с модификатором, который уменьшает пул проверок любых действий персонажа. Так, пул легко раненного персонажа уменьшается на один d10, а если персонаж едва жив, его пул уменьшается уже на пять d10. Если модификатор уровня здоровья снижает пул проверки хотя бы до нуля, значит, персонаж вообще не способен предпринять задуманное действие. Впрочем, игрок всегда может потратить пункт воли, чтобы игнорировать модификатор здоровья на протяжении одного хода (см. стр. 286).

Если персонаж находится при смерти, единственные действия, которые ему доступны, — это лечение при помощи траты пунктов крови (если персонаж — вампир или гуль) и поглощение крови, отданной кем-то другим. Любой смертный, который находится при смерти, погибнет, если получит хотя бы одно любое повреждение. Если при смерти находится Сородич, он встретит Окончательную смерть, как только получит хотя бы одно *губительное* повреждение (см. стр. 305). Если вампир находится при смерти, когда его запас крови падает до нуля, вампир впадает в торпор.

Обратите внимание, что модификатор здоровья действует только на проверки *действий*. Он не учитывается при чисто рефлекторных проверках типа проверок на прочность, большинства добродетелей и проверок воли, целью которых является отмена заявленного персонажем действия. Иными словами, если серьёзно раненный персонаж получает очередное повреждение (например, тяжёлое), он может пройти проверку на прочность с полным значением параметра выносливости (и Дисциплины Стойкости, если она у него есть) безо всяких модификаторов здоровья. Модификатор здоровья, однако, действует при проверках урона от атак, зависящих от силы персонажа (например, от атак холодным оружием), но не действует при проверках урона от атак, значение которых не зависит от силы персонажа (например, от атак огнестрельным оружием). В целом последнее слово во всех спорных ситуациях остаётся за рассказчиком и его здравым смыслом.

Уровни здоровья

Уровень здоровья	Модификатор пула	Скорость и состояние персонажа
Помят	0	Полученные повреждения не мешают персонажу перемещаться и действовать.
Легко ранен	–1	Полученные повреждения не мешают персонажу перемещаться.
Ранен	–1	Полученные повреждения мешают персонажу перемещаться с привычной лёгкостью: его максимальная скорость при беге снижается вдвое.
Серьёзно ранен	–2	Полученные повреждения не позволяют персонажу перемещаться бегом, только шагом. Кроме того, теперь в свой ход персонаж может либо действовать, либо перемещаться. Если он попытается предпринять и то, и другое, пул проверки действия уменьшается ещё на один d10.
Тяжело ранен	–2	Полученные повреждения мешают персонажу ходить: теперь он может лишь ковылять со скоростью не более трёх метров за ход.
Едва жив	–5	Полученные повреждения позволяют персонажу перемещаться только ползком со скоростью не более одного метра за ход.
При смерти	–	Персонаж не способен перемещаться, действовать и, скорее всего, находится без сознания. Если запас крови находящегося при смерти вампира опускается до нуля, вампир впадает в торпор.
Торпор	–	Персонаж впадает в глубокий мертвенный транс. В этом состоянии он не может ни перемещаться, ни действовать, ни даже тратить кровь. Персонаж не сможет выйти из этого состояния, пока не пройдёт определённый промежуток времени.
Окончательная смерть	–	Персонаж снова умирает, на этот раз — окончательно.

Опыт

Пока идёт хроника, её персонажи — в точности как и сами игроки в реальной жизни, — учатся на своих ошибках и растут над собой. Перемены неизбежны, даже для бессмертной нежити. Годами и веками вампиры постигают секреты Дисциплин, изучают (и забывают) тонкости и нюансы языков и культур и оттачивают мастерство ведения Извечной Борьбы.

Значительная часть того, чему персонаж способен научиться, не входит в рамки того, что может отразить система правил. Та мудрость, которую персонаж (предположительно) накапливает с возрастом, — это знания и вера в собственные силы, которые появляются у самого игрока, постепенно познающего законы игрового мира. Понимание того, что машину, оставленную на общественной стоянке, нужно запирать, — это здравый смысл, а не навык, который можно приобрести. Эмоциональные метаморфозы героя — это видение игрока, который им управляет, а не параметр, который можно записать в бланк персонажа.

Конечно, это не значит, что персонажи не могут развивать свои практические или магические способности. Для этого в игре существуют пункты опыта — система вознаграждения, призванная упорядочить и систематизировать процесс изменения параметров вашего персонажа.

В конце каждой главы и каждой истории вашей хроники рассказчик выдаёт каждому персонажу некоторое количество пунктов опыта, и все игроки записывают их в соответствующий раздел бланка своего персонажа. За время передышки между двумя историями игрок может потратить полученный опыт на приобретение новых параметров или улучшение уже имеющихся.

При помощи пунктов опыта можно улучшать характеристики и добродетели, а также приобретать или развивать способности и Дисциплины. Факты биографии нельзя приобретать или улучшать за пункты опыта — их можно приобрести или улучшить только сюжетными средствами: например, если персонаж по ходу игры заведёт нового друга, сорвёт куш в казино или совершит диаблери. Стоимость всех этих усовершенствований варьируется в очень широких пределах (см. стр. 131).

Именно рассказчик решает, сколько пунктов опыта получает каждый персонаж и какой из параметров игрок может улучшить, а какой нет. Так, если игрок пытается улучшить параметр, который не совсем точно отражает то, чему его персонаж мог научиться в ходе истории или хроники, рассказчик вполне может наложить вето на его выбор и попросить распределить пункты опыта более честно. Например, если за всю историю персонаж ни разу не воспользовался Доминированием, у игрока просто не будет оснований (помимо собственного желания) вкладывать полученный опыт в эту Дисциплину. То же самое касается и добродетелей: персонаж, который убил троих невинных детей и совершил диаблери, вряд ли получит возможность обменять пункты опыта на пункт Человечности. Обратите внимание, что персонаж должен лишь использовать соответствующие параметры — добиваться успеха ему при этом совершенно не обязательно. Неудача порой может научить большему, чем успех, и бессмертная нежить в этом смысле ничем не отличается от смертных людей.

Принимая подобные решения, рассказчик должен попытаться быть честным и справедливым. Если игрок начинает чувствовать, что его персонаж ему больше не принадлежит, значит, рассказчик явно перегнул палку; таких ситуаций нужно избегать. Лучше всего, если рассказчик сам спросит игроков, чему научились их персонажи, и использует их ответы как ориентир для себя. Это ограничение добавлено в игру для того, чтобы придать процессу развития персонажа определённую реалистичность. В конце концов, если персонаж развивается независимо от собственных действий и решений, его связь с игровой реальностью неизбежно теряется. Лучше всего, если изменения будут проистекать из прошлых событий, отражая то, что персонаж действительно пережил и испытал.

Добродетели, улучшенные за счёт пунктов опыта, не влияют на значение Человечности, Пути или воли персонажа. Как только процесс создания персонажа завершается, былая связь между ними исчезает. Так, например, если персонаж в ходе истории сумел преодолеть свой страх перед огнём, получил пункты опыта и повысил значение смелости, его значение воли при этом останется неизменным.

Когда история заканчивается и игроки получают возможность потратить пункты опыта, стоит помнить, что ни один параметр нельзя увеличить более чем на один пункт за раз, даже если у персонажа достаточно пунктов опыта. Значительные перемены всегда требуют времени, и данное правило нужно именно для того, чтобы это отразить.

Новые параметры

Повысить уже имеющийся параметр можно относительно просто, главное, чтобы персонаж пользовался им хотя бы изредка. Другое дело — получить первый пункт параметра, которого у персонажа никогда не было. Даже вампир не может запросто стать юристом или изучить боевые искусства (не го-

воря уж о новой Дисциплине), если не потратит массу времени и усилий на изучение необходимого базиса. Так что для того, чтобы получить возможность изучить новую способность или Дисциплину, персонаж должен не только накопить достаточно пунктов опыта, но и пройти обучение. Само обучение может быть как относительно простым (типа вечерних курсов информатики), так и невероятно сложным (вроде долгих месяцев и даже лет изматывающих ритуалов, выведения мозгодробительных формул и манипуляций со своей и чужой кровью, необходимых для того, чтобы получить первый пункт Тауматургии), но без него приобрести новый параметр попросту невозможно. Хорошим кандидатом на роль учителя является ментор, но даже он может обучить только тому, что знает сам.

Рассказчикам: *не позволяйте игрокам пренебрегать этим правилом! Поиск нового знания и расплата за него (особенно если дело касается Дисциплин) — прекрасная завязка для самых невероятных историй!*

Стоимость развития

Параметр	Стоимость в пунктах опыта
Новая способность	3
Новая Дисциплина	10
Новый путь Некромантии или Тауматургии	7
Характеристика	Текущее значение ×4
Способность	Текущее значение ×2
Клановая Дисциплина	Текущее значение ×5†
Сторонняя Дисциплина	Текущее значение ×7†
Вторичный путь Некромантии или Тауматургии	Текущее значение ×4
Добродетель	Текущее значение ×2‡
Человечность или Путь Просветления	Текущее значение ×2
Воля	Текущее значение ×1

† У каитифов нет клановых Дисциплин, поскольку они не принадлежат ни к одному из кланов. Для них стоимость развития любой Дисциплины стоит 6 × [текущий показатель Дисциплины] пунктов опыта. Да, у бытия вампира без клана есть как отрицательные, так и положительные стороны.

‡ Развитие добродетелей за пункты опыта не влияет на значение привязанных к ним параметров Человечности, Пути и воли.

Выдача пунктов опыта

Процесс выдачи пунктов опыта — это палка о двух концах. Рассказчик может нарушить темп развития своей хроники, если будет слишком щедр или слишком скуп. Если рассказчик будет регулярно выдавать кому-то больше опыта, чем другим, часть игроков может почувствовать себя обделёнными. Кроме того, персонаж, который получает больше опыта, развивается быстрее, а это может нарушить баланс сил между героями и тоже подпортить остальным членам труппы удовольствие от игры. При этом стоит отметить, что персонаж, который действует активнее, принимает ответственные решения и рискует больше других, явно должен научиться большему, чем тот, кто просто плывёт по течению и отсиживается на вторых ролях. Описанные ниже правила позволят вам избежать большинства подобных проблем, но вы, конечно, вольны экспериментировать с ними и изменять их в соответствии с вашими собственными нуждами.

Конец главы

В конце каждой игровой встречи, или, как мы её называем, главы, рассказчик должен выдать каждому игроку от 1 до 5 пунктов опыта. Один пункт опыта все получают по умолчанию, просто за то, что они принимали участие в игре: хотим мы того или нет, но мы способны извлекать опыт не только из своих, но и из чужих успехов и неудач. Итак:

Один пункт — по умолчанию: каждый игрок получает по одному пункту опыта в конце каждой главы.

Один пункт — пройденный путь: каждый игрок должен рассказать, чему его персонаж научился в ходе своих ночных приключений. Если рассказчик согласен со сказанным, игрок получает ещё один пункт опыта.

Один пункт — актёрская игра: игрок, который играл роль своего персонажа не только в развлекательном, но и в практическом смысле этого слова, т. е. поступал именно так, как в той или иной ситуации поступил бы его персонаж. Особо отличившимся в этом плане игрокам можно выдать не один, а целых два пункта опыта.

Один пункт — героизм: порой даже вампиры могут вести себя как настоящие герои, рискуя всем ради спасения друзей и даже незнакомцев. Если персонаж совершил героический поступок и выжил, он заслуживает награды. Конечно, некоторые игроки могут попытаться воспользоваться этой лазейкой как источником дополнительных пунктов опыта, но рассказчику лучше пресекать подобные поползновения. Глупость, неоправданный риск и героизм — это отнюдь не одно и то же.

Конец истории

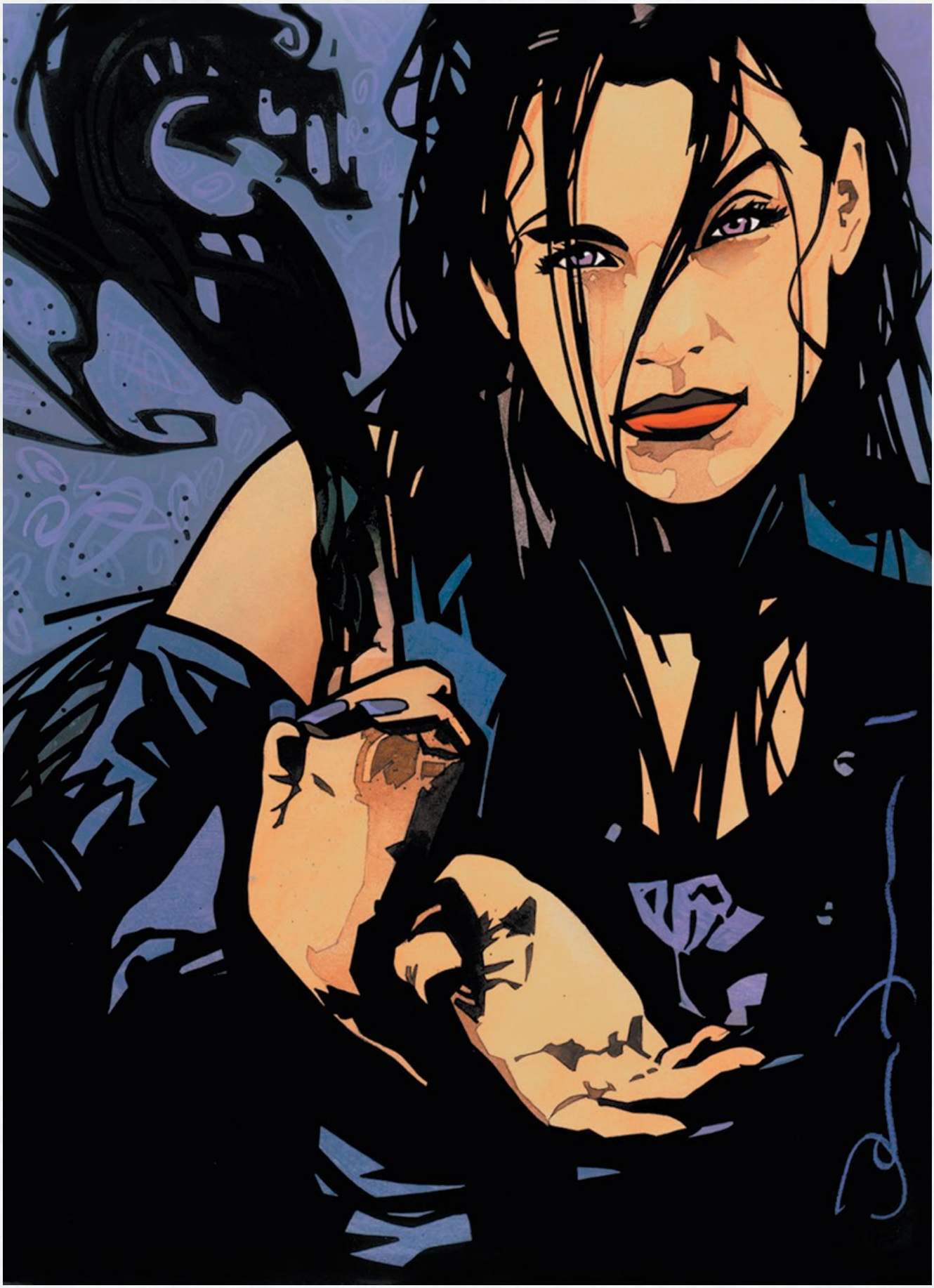
Если история хроники подошла к концу и персонажи справились со своей задачей, несмотря на все трудности, рассказчик может наградить их дополнительными пунктами опыта. Не стоит проявлять излишнюю щедрость — это не плановое вознаграждение, а небольшое приятное дополнение за хорошо выполненную работу.

Один пункт — успех: персонажи достигли всех целей, которых они должны были достичь. Этой награды заслуживает любой успех, даже небольшой. Главное, чтобы он влиял на развитие сюжета вашей игры.

Один пункт — опасность: персонажи выжили в суровых условиях или сумели справиться со смертельной угрозой.

Один пункт — мудрость: игрок (а значит, и его персонаж), которому пришла в голову отличная идея или план, благодаря чему котерия добилась успеха в безнадёжной, казалось бы, ситуации, определённо заслуживает дополнительной награды.

Если рассказчик считает, что игроки этого заслуживают, или хочет, чтобы персонажи его хроники развивались чуть быстрее, он может вручать дополнительные пункты опыта по своему усмотрению.



Глава четвёртая
Дисциплины

И ощутил я, как сила потекла по жилам моим, и познал я,
как стать быстрее молнии, как воззвать к мощи самой земли, как быть
несокрушимым, словно гранитный утёс.
И понял я, что отныне это часть меня, как когда-то было частью меня умение
дышать.

Книга земли Нод

Дисциплины — это сверхъестественные силы, которые Сородичи получают после Становления. Силы, которые отделяют Проклятых от смертных. Силы, которые помогают вампирам охотиться и сокрушать врагов. Именно благодаря Дисциплинам вампиры способны ломать кирпичные стены голыми руками, превращать злейших врагов в послушных рабов, воспламенять предметы силой мысли и превращаться в животных. Даже юный Сородич, едва начавший осваивать свои Дисциплины, уже способен выпутываться с их помощью из самых неприятных ситуаций, а уж победа над старейшиной, владеющим целым арсеналом всевозможных мистических даров, вообще может показаться почти невыполнимой задачей.

Происхождение Дисциплин — одна из неразгаданных загадок Сородичей. Никто не знает, что это: тень библейского правосудия, простёршегося над Каином и его проклятым потомством? Отголоски откровений об истинном устройстве этого безумного мира, поведанных ему когда-то Лилит, Матерью Чудовищ? Эволюционные приспособления, являющиеся неотделимой частью вампиризма как биологического состояния человеческого организма? Как бы то ни было, Сородичу, который хочет быть хозяином собственной нежизни, без изучения и совершенствования этих сверхъестественных способностей не обойтись. В конце концов, вампирское бессмертие — большая игра, и глупо отказываться от козырей, которые есть на руках у всех остальных участников Извечной Борьбы...

Как и другие параметры, Дисциплины измеряются в пунктах, где один пункт означает, что вампир делает лишь первые шаги в освоении этой Дисциплины, а шесть и более пунктов — это признак могущества, которое и не снилось большинству неонатов и даже анцилл. Каждый раз, получая новый пункт Дисциплины, персонаж получает доступ к силе соответствующего уровня, сохраняя при этом доступ к силам всех предыдущих уровней. Для вампиров младше Седьмого поколения максимально возможное значение любой Дисциплины (как и любого другого параметра — см. стр. 289) равно 5 пунктам.

Примечание: если в описании не сказано обратное, активация Дисциплины не требует траты пунктов крови или воли.

Старшие силы Дисциплин (6+)

Высокие значения (от 6 пунктов и выше) некоторых Дисциплин открывают доступ сразу к нескольким силам одного уровня — в данном случае, получив пункт Дисциплины, вампир просто выбирает себе одну из доступных на этом уровне сил по собственному усмотрению. У некоторых Дисциплин вариантов развития больше, чем у других, но это значит только, что эти Дисциплины более универсальны, а спектр их применения шире. Если игрок хочет приобрести несколько сил того же уровня, каждая новая сила будет стоить столько же пунктов опыта, сколько первая. Если рассказчик захочет, он может даже позволить игрокам изобретать свои собственные силы, используя существующие в качестве примера и ориентира.

Стоит отметить, что силы Дисциплин 6-го уровня и выше могут оказаться слишком мощными для вашей любовно взлелеянной истории. Конечно, овладеть этими невероятными способностями непросто, но ведь нет ничего невозможного, так что рассказчику лучше заранее продумать, как старшая сила может сказаться на развитии сюжета хроники, прежде чем вводить её в игру.

Развитие Дисциплин

На этапе создания персонажа игроки получают по три пункта преимуществ, которые они могут распределить между клановыми Дисциплинами персонажей по своему усмотрению (присущие каждому клану Дисциплины перечислены во второй главе). Если персонаж — каитиф, игрок (с разрешения рассказчика) может распределить эти пункты между любыми Дисциплинами. За счёт свободных пунктов и пунктов опыта любой персонаж может получить доступ к любым Дисциплинам по собственному выбору (главное, чтобы у него был подходящий учитель, а у игрока — одобрение рассказчика). Для того чтобы изучить неклановую Дисциплину, ученик должен выпить крови учителя, получив таким образом мистическое сродство с силами, искусство управления которыми он желает изучить. Получив первый пункт новой Дисциплины, персонаж получает и возможность развивать её самостоятельно (конечно, некоторые недобросовестные учителя предпочитают об этом умалчивать).

В зависимости от особенностей текущей хроники рассказчик может определять, насколько легко (или трудно) найти учителя, готового поделиться секретами той или иной Дисциплины. Например, учителя Мощи (которая является клановой Дисциплиной сразу нескольких вампирских кланов) найти несравненно проще, чем учителя Тауматургии (которой владеют только Тремер и несколько редких линий крови), однако в хронике, целиком посвящённой охоте на капеллу отступников-тремеров, Тауматургии будет научиться значительно легче, чем обычно.

Анимализм

Зверь живёт внутри всех живых существ — от тараканов и крыс до волков и вампиров. Анимализм позволяет Сородичу усиливать сродство со своей дикой природой, разговаривать с животными и повелевать ими. Постигнув тайны этой Дисциплины, Сородич сможет управлять не только животными, но и Зверем, живущим в душах смертных и бессмертных существ.

Если вампир не владеет Анимализмом или навыком обращения с животными, то животные в его присутствии будут вести себя тревожно — некоторые могут даже попытаться напасть на него или, наоборот, сбежать. Если же вампир владеет Анимализмом, то его доминантная аура, напротив, будет их привлекать.

Чаще всего Сородичи, владеющие Анимализмом, встречаются среди Гангрелов и Носферату. Для того чтобы эффективно пользоваться силами этой Дисциплины, персонажу понадобятся манипуляция и обаяние — чем выше показатели этих характеристик, тем легче ему будет контролировать животных.

• Язык животных

Эта сила — фундамент, на который опираются все остальные силы Анимализма. С её помощью вампир создаёт эмпатическую связь с животным, которая позволяет Сородичу общаться со зверем и отдавать ему приказы. Для начала персонаж должен установить зрительный контакт с животным, а затем

мысленно передать ему свои слова. Сопровождать процесс передачи мыслей звуками вроде чириканья, шипения или рычания не обязательно, но многие вампиры находят, что это помогает им найти с животным общий язык. Зрительный контакт с животным необходимо поддерживать на протяжении всего разговора — если контакт прервать, разговор можно будет продолжить только после того, как он будет восстановлен.

Чем примитивнее существо, тем сложнее наладить контакт с его внутренним Зверем. Вампирам проще всего общаться с млекопитающими, хищными птицами и крупными рептилиями, а вот разум большинства насекомых, беспозвоночных и рыб слишком примитивен, чтобы откликнуться на зов вампира.

Обратите внимание: Язык животных сам по себе не заставит животное иметь дело с вампиром и, тем более, выполнять его приказания, если оно этого не хочет; единственное, что можно гарантировать, — это чуть лучшее отношение по сравнению с отношением к другим Сородичам. Манеру общения также лучше выбирать в зависимости от типа «собеседника». Маленькое животное, конечно, можно припугнуть и принудить к послушанию, но при общении с крупными хищниками разумнее будет изложить свой приказ в форме вежливой просьбы.

Если вампир успешно применит эту силу, животное постарается исполнить его просьбу в меру собственных возможностей. Лишь наиболее сообразительные животные способны понимать по-настоящему сложные приказы (те, что требуют от них абстрактного мышления или реакций на гипотетически возможные события). Впрочем, если животное всё-таки поняло приказ, оно воспримет его очень серьёзно, и некоторое — относительно продолжительное — время будет руководствоваться именно им.

Правила: для того чтобы поговорить с животным, проверка не требуется, однако прежде всего персонажу нужно будет установить с ним зрительный контакт (см. стр. 149). Приказ — это проверка манипуляции + обращения с животными. Сложность проверки зависит от типа животного: в случае с хищными млекопитающими (волками, кошками, летучими мышами) сложность будет равна 6; в случае с другими млекопитающими и хищными птицами (крысами, совами) сложность будет равна 7; в случае с прочими птицами и рептилиями (голубями, змеями) сложность будет равна 8. Сложность снижается на единицу, если персонаж говорит с животным на его «родном языке», а особо благоприятные обстоятельства и яркая актёрская игра (общение героев с животными мы настоятельно рекомендуем разыгрывать по ролям) могут снизить сложность ещё больше.

Животные в игре

Если герои захотят пообщаться с животными, рассказчику будет непросто использовать их как полноценных персонажей, а не как говорящие декорации; для того, чтобы сдвинуть сюжет с места, достаточно будет использовать односложную речь и изображать их как бестолковых, но послушных существ. Конечно, сознание животного устроено проще человеческого: звери в основном руководствуются насущными нуждами, не ставят перед собой амбициозных целей и не строят многоступенчатых планов на будущее. Однако стоит также чётко понимать, что «проще» не значит «глупее»: для того, чтобы выживать в дикой природе, зверь должен быстро соображать и адекватно оценивать окружающий мир, то есть проявлять качества, которые вампир может без труда обернуть в свою пользу. Так что рассказчик при желании может сделать животное как интересным, ярким персонажем своей хроники, так и обрисовать поведение зверя в самых общих чертах, позволить ему выполнить свою функцию и уйти со сцены, освободив место более насущным сюжетным событиям и конфликтам хроники.

Параметры некоторых животных приведены в девятой главе на стр. 417–420.

Количество успехов, полученных в результате проверки, определяет, насколько сильно приказ персонажа подействовал на животное. Так, например, одного успеха будет достаточно, чтобы поручить кошке проследить за человеком и, вернувшись, показать вампиру, куда тот пошёл; трёх успехов хватит на то, чтобы приказать ворону шпионить за кем-нибудь на протяжении нескольких недель; пять — позволят уговорить медведя охранять лесное убежище вампира на протяжении нескольких месяцев.

Натура Сородича должна играть немаловажную роль в том, как герой строит диалог. Персонаж может пытаться использовать угрозы, подначки, лесть или уговоры, а игрок должен понимать, что в этой ситуации ему нужно сыграть не только самого персонажа, но и его Внутреннего Зверя.

Обратите внимание, что эта сила не способна заставить животное рисковать жизнью или делать то, что противоречит его природе. Так, например, упомянутый выше медведь будет охранять убежище вампира, и даже драться ради его безопасности, но сбежит, спасая собственную жизнь, если противник будет обладать подавляющим численным превосходством или явно сверхъестественным могуществом. Бродячий кот или пёс без проблем расскажет вампиру о том, что видел, но вряд ли станет драться за него — разве что особо беспощадный Сородич его к этому принудит. Однако, даже вступив в драку, животное, скорее всего, сбежит, как только представится такая возможность.

•• Зов

Связь вампира со своим Зверем окрепла достаточно, чтобы персонаж мог издать призывный клич определённого вида животного: завыть по-волчьи, заграять по-вороньи и т. п. Этот зов мистическим образом привлекает животных соответствующего вида — волков, воронов и т. п. Поскольку для каждого вида животного нужен свой зов, одновременно персонаж может призвать только один вид животных.

Зов слышат все животные соответствующего типа, находящиеся в зоне прямой слышимости, но действует зов далеко не на всех (см. правила ниже). Вампир не обладает никакой властью над теми, кто явится на его зов. Единственное, что можно гарантировать, — животные с готовностью выслушают то, что персонаж собирается им сказать (рассказчик может снизить сложность проверки Языка животных по своему усмотрению).

Правила: персонаж проходит проверку обаяния + выживания (сложность 6), чтобы определить, сколько животных явится на его зов. Обратите внимание, что явиться на зов могут только те животные, что его слышали. Если рассказчик решит, что в пределах слышимости от персонажа нет ни одного животного определённого вида, зов останется безответным вне зависимости от результатов проверки.

Игрок может сузить «выборку» животных настолько, насколько сочтёт нужным. Так, например, вампир может попытаться позвать всех летучих мышей в округе, всех взрослых самцов из стаи на чердаке или одного конкретного альбиноса с обкусанным ухом, которого он видел прошлой ночью.

Успехи	Эффект
1 успех	На зов явится только одно животное.
2 успеха	На зов явится четверть всех животных, услышавших зов.
3 успеха	На зов явится половина всех животных, услышавших зов.
4 успеха	На зов явится большая часть всех животных, услышавших зов.
5 успехов	На зов явятся все животные, услышавшие зов.

••• Усмирение Зверя

Будучи высшими хищниками, Сородичи прекрасно чувствуют Зверя, таящегося в сердце каждого смертного существа. Вампир, постигший эту силу, получает возможность подавлять волю любого смертного существа (в том числе человека), усмиряя его внутреннего Зверя. Это позволяет ему приглушать все обуревающие жертву сильные эмоции — надежду, ярость, любовь, страх и т. п. Для того чтобы сила подействовала, Сородич должен либо касаться жертвы, либо смотреть ей в глаза.

Если Зверь усмирён, смертный обычно становится легковнушаемым и безразлично воспринимает всё, что происходит вокруг. Даже самый отважный и свирепый смертный под действием этой силы становится отчуждённым и апатичным, а особо впечатлительные индивиды могут впасть в оцепенение.

Хотя разные кланы проявляют эту силу по-разному, её эффект остаётся неизменным. Так, цимисхи, например, называют эту силу Устрашением Зверя, поскольку она заставляет слабый дух смертного трепетать перед грозной мощью Зверя Сородича. Носферату называют её Песнью Безмятежности, поскольку эта сила позволяет им приводить своих жертв в состояние тихого, безмятежного спокойствия — в самый раз для того, чтобы немного подкрепиться. Собственно, Усмирением Зверя эту силу называют гангрелы — с её помощью вампир (в зависимости от собственной натуры) повергает дух смертного в состояние апатии или парализующего страха.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + запугивания (если хочет вселить в жертву страх) или манипуляции + эмпатии (если хочет её успокоить). Сложность проверки в любом случае равна 7. Это продолжительное действие, и для того, чтобы оно удалось, нужно набрать количество успехов, равное значению воли жертвы. Неудачная проверка означает, что усмирение необходимо начать заново, а провал — что до окончания текущей сцены жертва становится невосприимчивой к попыткам Усмирения Зверя со стороны этого персонажа.

Когда Зверь смертного усмирён (или устрашён), тот теряет возможность пользоваться пунктами воли или восстанавливать их. Жертва прекращает сопротивляться ментально и физически — она даже не станет защищаться, если её атаковать, но если жертва почувствует, что её жизнь в опасности, рассказчик может пройти проверку воли (сложность 6). Это тоже продолжительное действие, и для того, чтобы прийти в себя, жертва должна набрать количество успехов, равное показателю воли усмирившего её вампира. Проходить эту проверку жертва может не чаще, чем раз в сутки.

Эта сила не действует на Сородичей, но рассказчик может позволить применять «успокаивающую» разновидность этой силы для того, чтобы помочь вампиру прекратить охвативший его приступ ярости. Если в результате проверки Усмирения Зверя персонаж получит хотя бы три успеха, охваченный яростью вампир получит возможность повторно пройти проверку добродетели, из-за провала которой начался приступ.

•••• Поглощение духа

Пристально взглянув животному в глаза, вампир может мысленно вселиться в его тело. Некоторые старейшины считают, что у животных нет души, только примитивный природный дух, поэтому душа вампира просто занимает вакантное место. Более молодые вампиры предпочитают термин «перенос сознания». Как бы то ни было, поглощение позволяет вампиру слиться с более слабым духом (или более простым сознанием) животного и таким образом вселиться в его тело. Тело вампира при этом впадает в похожее на торпор оцепенение, а его разум получает полный контроль над телом животного до тех пор, пока не решит вернуться обратно.

Некоторые высокомерные цимисхи пренебрегают этой силой, считая, что пребывание в теле животного унижает вампирское достоинство. Если они всё же снисходят до её применения, то ограничиваются, как правило, хищниками. Гангрелы, напротив, почитают духовное слияние с животными как один из способов познания природы и регулярно его практикуют.

Правила: персонаж устанавливает с животным зрительный контакт (см. врезку на стр. 149) и проходит проверку манипуляции + обращения с животными (сложность 8). Количество успехов определяет, сможет ли персонаж, пребывая в теле животного, пользоваться имеющимися у него ментальными Дисциплинами.

Успехи	Эффект
1 успех	Не может пользоваться Дисциплинами.
2 успеха	Может пользоваться Ясновидением и силами, воздействующими на восприятие.
3 успеха	Кроме того, может пользоваться Величием и силами, воздействующими на эмоции.
4 успеха	Кроме того, может пользоваться Помешательством, Доминированием и силами, воздействующими на разум.
5 успехов	Кроме того, может пользоваться Фантасмагорией, Некромантией, Тауматургией и другими мистическими силами.

Сливаясь с духом животного, разум персонажа может невольно перенимать его повадки, а если связь между вампиром и животным прервётся слишком резко, то Сородич, даже очнувшись в собственном теле, может ещё некоторое время пребывать

в смятении, продолжая ощущать себя в теле животного. Смятение будет продолжаться семь ночей или до тех пор, пока персонаж не потратит в общей сложности три пункта воли на то, чтобы преодолеть остаточные животные позывы. Этот нюанс желательно обыграть, учитывая, что потраченный пункт воли позволяет лишь значительно ослабить эффект, но не избавляет от него целиком.

Пока разум персонажа пребывает в теле животного, в конце любого эмоционально напряжённого события персонаж должен проходить проверку смекалки + эмпатии (сложность 8). Если проверка окажется неудачной, разум персонажа возвращается в своё тело, но при этом продолжает мыслить исключительно «звериными» категориями. В случае провала происходит то же самое, но персонажа вдобавок охватывает приступ ярости.

Находясь в теле животного, персонаж может перемещаться на сколь угодно далёкие расстояния, однако своего собственного тела вампир при этом не ощущает и не знает, что происходит вокруг него. Вампир может находиться в теле животного даже при свете дня, но для этого персонаж должен пройти проверку бодрствования как обычно (см. стр. 282). Если разум персонажа покидает тело животного (неважно — по собственному желанию, погрузившись в дневной сон или из-за полученных животным повреждений), он немедленно возвращается в собственное тело.

Обратите внимание, что, несмотря на отсутствие сознательной связи с собственным телом, разум вампира, находящегося в теле животного, бессознательно формирует симпатическую связь. Иными словами, тело вампира ощущает всё то же самое, что ощущает тело животного, будь то наслаждение или боль. Фактически, если тело животного получает повреждение, это же повреждение получает и тело вампира (проверка на прочность действует как обычно). Если животное погибает, прежде чем разум вампира покидает его тело, персонаж впадает в торпор. Предположительно торпор — это психосоматическая реакция на смертельный шок, но многие Сородичи верят, что душа вампира в этот момент теряет связь со своим телом и, пока длится торпор, блуждает, стремясь отыскать дорогу домой.

••••• Отчуждение Зверя

Постигнув этот уровень Анимализма, Сородич обретает настолько полное понимание своего внутреннего Зверя, что получает возможность спускать его на смертных и других вампиров. Жертва этой силы немедленно испытывает приступ безумной ярости. Однако источником этой ярости будет не сама жертва, а спустивший Зверя Сородич, так что, пока жертва испытывает приступ ярости, она невольно копирует его поведение, гримасы и даже крепкие словечки.

Эту силу особенно любят гангрелы и цимисхи. Гангрелы с её помощью вызывают в своих гулях кровожадное вдохновение битвы, а цимисхи, напротив, используют её исключительно для того, чтобы сохранять хладнокровие в пылу сражения, и спускают Зверя на первого, кто попадётся под руку.

Правила: персонаж выбирает жертву в поле своего зрения (если в поле зрения никого нет, эту силу использовать не получится) и проходит проверку манипуляции + самоконтроля/инстинктов (сложность 8). Эффект определяется количеством полученных успехов.

Успехи	Эффект
1 успех	Персонаж спускает Зверя на случайную жертву.
2 успеха	Персонаж спускает Зверя на выбранную жертву, но выбивается из сил и не может действовать в свой следующий ход. Как вариант, персонаж может действовать как обычно, но должен либо потратить пункт воли, либо получить одно тяжёлое повреждение.
3+ успехов	Персонаж спускает Зверя на выбранную жертву.

Если проверка оканчивается неудачей, персонаж немедленно впадает в ярость, более того, поскольку Зверь застаёт персонажа врасплох, приступ длится вдвое дольше обычного, а для того, чтобы прекратить приступ, потребуется вдвое больше успехов; поступки, которые совершает охваченный яростью персонаж, также становятся более жестокими. Провал проверки приводит к катастрофическим последствиям — персонажа охватывает приступ ярости, который он не сможет контролировать даже за счёт траты пунктов воли. Персонаж становится беспомощной игрушкой в руках разбушевавшегося Зверя, а безумная кровожадная ярость, которая им овладевает, может привести к многочисленным невинным жертвам и нарушению Маскарада.

Если проверка оказывается успешной, но персонаж покидает место действия до того, как охвативший жертву приступ безумия закончится, вампир теряет своего Зверя, причём, возможно, навсегда. Персонаж без Зверя будет невосприимчив к приступам ярости, но при этом станет вялым, апатичным и не сможет ни использовать, ни восстанавливать пункты воли. Чтобы вернуть себе Зверя, персонаж должен найти того, на кого он его спустил (стоит отметить, что сама жертва вряд ли будет в восторге от этого нового соседства) и выманить Зверя обратно. Для этого персонаж может попытаться действовать так, чтобы Зверь сам захотел вернуться, но гарантировать результат в данном случае невозможно. Самый простой и эффективный способ —

убить жертву или дождаться, пока она умрёт (в этом случае Зверь вернётся к вампиру незамедлительно).

••••• • Зверский аппетит

Большинство вампиров находит кровь животных пресной, безвкусной и далеко не такой питательной, как кровь людей. Некоторые гангрелы и носферату, однако, настолько развили своё сродство с духами «низкой добычи», что кровь животных стала для них куда сытнее, чем для прочих Сородичей. Конечно, эта сила не позволяет старейшинам питаться исключительно кровью животных, но с её помощью вампир, лишённый доступа к витэ людей или других Сородичей, сможет протянуть гораздо дольше.

Правила: проверок не требуется; эта сила всегда активна. Если вампир пьёт кровь животного, Зверский аппетит удваивает количество полученных пунктов крови. Обратите внимание, что эта сила не позволяет персонажу накопить крови больше, чем обычно, — Зверский аппетит просто увеличивает питательную ценность крови животного.

Стоит отметить, что Зверский аппетит не избавляет персонажа от желания отведать крови «высокой добычи», более того, он, наоборот, лишь усиливает стремление вкусить «достойной пищи». Каждый третий раз, когда персонаж со Зверским аппетитом пьёт кровь животного, персонаж получает +1 к сложности проверки самоконтроля или инстинктов, когда ему предоставляется возможность выпить крови человека или Сородича.

Зверский аппетит не увеличивает питательной ценности крови других сверхъестественных существ, способных принимать облик животных (гангрелов, оборотней и т. п.) и не меняет пищевых предпочтений персонажа (вроде тех, которыми обладают вампиры клана Вентру).

••••• • Слияние душ

Эта сила позволяет персонажу проникать в сознание любого животного, к которому он прикасается. Слияние душ может сбить с толку обоих участников процесса, поскольку каждый из них полностью и без остатка погружается в поток мыслей и чувств своего визави. Приложив некоторые усилия (или потратив достаточно времени), участники слияния могут узнать о своём «собеседнике» буквально всё. Чаще всего к слиянию душ прибегают для того, чтобы добраться до хранящихся в памяти животного воспоминаний, но некоторые гангрелы используют эту силу как духовную практику — они убеждены, что, проникая в разум животного, они приходят к более полному пониманию того, что движет их собственным Зверем. Как и в случае с поглощением духа, вампир в процессе слияния рискует невольно перенять звериную манеру поведения, повадки и даже нравы.

Правила: персонаж касается выбранного животного и проходит проверку восприятия + обращения с животными (сложность 6). Персонаж должен тратить пункт воли каждый ход после первого, чтобы поддерживать слияние душ. Поиск нужного воспоминания занимает 6 ходов (минус 1 ход за каждый полученный успех). Для полного слияния потребуется 10 ходов (минус один ход за каждый полученный успех). В случае неудачи слияние не удаётся и ничего не происходит. При провале (по выбору рассказчика) персонаж может либо испытать приступ ярости, либо заработать психическое расстройство, так или иначе связанное с животным — участником слияния душ (например, крайняя трусость, если это мышь, кровожадность, если это бешеная собака, и т. д.)

••••• • Дар речи

Базовая сила Анимализма — Язык животных — позволяет персонажу говорить только с одним животным за раз. Дар речи, с другой стороны, позволяет вампиру наладить психическую связь сразу со всеми присутствующими животными определённого вида. Дар речи чаще всего используется в сочетании с зовом (Анимализм 2), на который обычно является множество животных одного и того же вида.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + обращения с животными (сложность 7), чтобы наладить контакт с выбранной группой животных. Наладив контакт, персонаж проходит проверку ещё раз, чтобы отдать животным приказ. Ограничений на количество животных у этой силы нет, главное, чтобы все они находились в непосредственной близости от вампира. Обратите внимание, что одновременно персонаж может поддерживать контакт и приказывать животным одного и только одного вида; так, если герой, например, стоит посреди террариума в городском зоопарке, он может приказывать всем комодским варанам, всем удавам или всем сцинкам, но никак не всем рептилиям или змеям сразу. Во всех остальных отношениях дар речи работает точно так же, как Язык животных.

Примечание: игрокам (и рассказчикам) не стоит слишком уж углубляться в типологию животных — полосатых и тигровых гремучников, например, с точки зрения этой силы можно считать одним видом. Кроме того (с разрешения рассказчика), персонаж может потратить пункт воли, чтобы расширить влияние силы на существ, схожих с выбранными изначально.

••••• •• Подчинение Зверя

Настоящий мастер Анимализма обладает тончайшим пониманием животных вообще и своего собственного Зверя в частности. Вампир, овладевший

этой силой, получает власть над Зверем, которая и не снилась остальным Сородичам. Подчинение Зверя позволяет вампиру контролировать приступы ярости и даже вызывать их в себе по собственному желанию.

Некоторые старейшины утверждают, что силы, подобные этой, — один из первых шагов на пути к Голконде.

Правила: персонаж может впасть в ярость по собственному желанию. Для этого он должен пройти проверку воли (сложность 7). Успех вызывает приступ контролируемой ярости — он действует как обычный приступ ярости (на персонажа не влияют модификаторы здоровья, Ротшрек и частично Доминирование — см. стр. 322), но персонаж может выбирать, кого атаковать. Провал вызывает приступ обычной, неконтролируемой ярости, который нельзя обуздать при помощи Подчинения Зверя.

Кроме того, персонаж может пройти проверку воли (сложность 9), чтобы сделать уже охвативший его приступ ярости контролируемым, однако в данном случае для поддержания контроля он должен тратить по пункту воли каждый ход. Пока персонаж контролирует свою ярость, он может пройти проверку самоконтроля/инстинктов, чтобы прекратить приступ, но если пункты воли закончатся раньше, ярость вновь станет неконтролируемой. Провал проверки воли до конца ночи делает силу «Подчинение Зверя» бесполезной и увеличивает сложность всех проверок самоконтроля/инстинктов на два пункта.

●●●●● ●●● Пробуждение Зверя

Некоторые Сородичи настолько сроднились со своим Зверем, что получили возможность пробуждать ярость чужих Зверей. При помощи этой силы вампир способен вызвать приступ ярости одним касанием — физический контакт позволяет внутреннему Зверю вампира пробудить Зверя жертвы и немедленно вызвать его ярость в ответ на вторжение незваного гостя.

Правила: персонаж должен коснуться жертвы, потратить пункт воли и пройти проверку манипуляции + эмпатии (сложность 7). В случае успеха жертва должна немедленно пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной 5 + количество полученных персонажем успехов): если проверка оказывается неудачной, жертва тут же впадает в ярость. Если проверка пробуждения Зверя оканчивается провалом, персонаж сам впадает в ярость. Эту силу можно использовать и против тех, кто обычно не подвержен приступам ярости: под её воздействием даже простые смертные оказываются в состоянии убийственного безумия, достойного самых кровожадных берсерков-бруха.

●●●●● ●●●● Освобождение Зверя

Старейшина, владеющий этой грозной силой, способен обернуть кровожадную двойственную природу Сородичей против них самих. Взглянув на противника, вампир может пробудить его Зверя и заставить того исступлённо терзать собственное плотское узилище. Жертва этой силы рискует в считанные секунды превратиться в груду истекающей кровью плоти, будто разорванной изнутри каким-то невидимым чудовищем.

Правила: персонаж должен установить с жертвой зрительный контакт (см. стр. 149), потратить три пункта крови и пройти проверку манипуляции + запугивания (со сложностью, равной 4 + самоконтроль/инстинкты жертвы). Каждый успех означает, что жертва получает одно губительное повреждение (проверка на прочность работает как обычно). Провал означает, что персонаж сам получает одно тяжёлое повреждение за каждую выпавшую «1» (проверка на прочность также работает как обычно).

Величие

Величие — это Дисциплина, которая позволяет манипулировать эмоциями. Обладающие ею вампиры способны вселять страстное рвение и бессознательный ужас как в смертных, так и в вампиров. Кроме того, в отличие от многих других Дисциплин, Величие способно влиять на целые толпы народа. Перед Величием равны представители всех рас, религий, полов, социальных классов, и — что самое важное — от его воздействия не защищены ни смертные, ни сверхъестественные существа. В этом смысле изящное могущество Величия, без сомнения, можно считать одной из наиболее полезных для вампиров Дисциплин.

Оказавшись под воздействием одной из сил Величия, жертва может потратить пункт воли, чтобы пройти проверку воли (сложность 8) и сбросить наваждение, однако даже в случае успеха ей придётся продолжать тратить пункты воли до тех пор, пока она остаётся рядом с вампиром (или, в случае с силой «Приглашение», до тех пор, пока действие силы не прекратится). Если среди жертв есть Сородичи, поколение которых хотя бы на три ступени ниже поколения персонажа, им будет достаточно потратить пункт воли, чтобы игнорировать эффект его Величия до конца ночи (причём безо всяких проверок).

Единственная слабая сторона Величия состоит в том, что эта Дисциплина контролирует только эмоции. Величие может заставить публику относиться к вампиру так, как он того пожелает, но оно не позволяет ему управлять окружающими напрямую. Конечно, публика может очень сильно и искренне пожелать сделать то, чего хочет вампир, но контроля над собой никто из окружающих не утратит.

Самоубийственные или нелепые приказы не будут звучать более убедительно исключительно потому, что их отдаёт на редкость очаровательный малый. Впрочем, когда дело касается управления общественным мнением, хорошо подвешенный язык или внушительное богатство в сочетании с этой Дисциплиной поистине творят чудеса.

Величие является клановой Дисциплиной Бруха, Последователей Сета, Тореадор и Вентру, но наивысшего мастерства в ней достигли, пожалуй, именно Вентру — в основном благодаря искусному сочетанию Величия и Доминирования.

• Благоговение

Когда вампир активирует эту силу, окружающих внезапно охватывает желание сблизиться с ним и прислушаться к его точке зрения. Благоговение исключительно полезно в деле управления толпой: жертвы этой силы не просто прислушаются к высказанному вампиром мнению, но и с большой вероятностью примут его. Даже если в толпе найдутся упорствующие, они очень скоро обнаружат, что находятся в меньшинстве. Благоговение может превратить неуверенность и колебания толпы в поддержку ещё до того, как оппоненты успеют понять, что дело оборачивается не в их пользу.

Несмотря на интенсивность воздействия, те, кто испытывает благоговение, не теряют ни рассудка, ни чувства самосохранения. Если вампир покинет место действия или если оставаться рядом с ним станет слишком опасно, чары немедленно развеются. Впрочем, испытав благоговение, окружающие запомнят это ощущение — это облегчит задачу в следующий раз, когда вампиру придётся иметь дело с той же публикой.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку обаяния + исполнения (сложность 7). Количество жертв Благоговения зависит от количества полученных в результате проверки успехов (см. таблицу). Если жертв меньше, чем присутствующих, первыми поддаются те, чей показатель воли ниже. Сила действует до конца сцены или до тех пор, пока персонаж сам не захочет прекратить её действие.

Результат	Охват
1 успех	Одна жертва
2 успеха	Две жертвы
3 успеха	Шесть жертв
4 успеха	20 жертв
5+ успехов	Вся публика — аудитория, толпа и т. д.

Жертвы этой силы могут использовать пункты воли, чтобы сопротивляться воздействию Благоговения, но, пока вампир находится поблизости, им придётся тратить по одному пункту воли в каждой сцене.

Как только жертва потратит столько же пунктов воли, сколько персонаж получил в результате проверки активации силы, та полностью избавляется от воздействия Благоговения и становится невосприимчивой к этой силе до окончания ночи.

•• Устрашающий взор

Конечно, все Сородичи могут пугать окружающих, демонстрируя свою вампирскую природу: выпуская когти, скаля клыки, бросая зловещие взгляды и хищно шипя, но эта сила позволяет усилить эффект, вызвав у жертвы приступ безумного ужаса, обратив её в паническое бегство или ввергнув ступор. Устрашающий взор никого не оставит равнодушным.

Правила: персонаж проходит проверку обаяния + запугивания (со сложностью, равной смекалке + смелости жертвы). В случае успеха запугивание срабатывает, а в случае неудачи жертве становится не по себе, но не настолько, чтобы это возымело какой-нибудь особый эффект. Если успехов будет больше двух, жертва бежит, охваченная ужасом; если бежать некуда, жертва начнёт ломиться в двери, царапать стены и рыть землю, лишь бы не встречаться взглядом с тем, кто её так напугал. Кроме того, каждый успех до конца следующего хода снижает пул всех проверок жертвы на один d10.

Персонаж может использовать устрашающий взор один раз за ход, а целью этой силы одновременно может быть только одна жертва. Обратите внимание, что вампир при желании может сделать проверку активации силы продолжительным действием и каждый ход набирать всё новые и новые успехи, пока окончательно не подавит волю жертвы: как только пул её проверок уменьшится настолько, что она не сможет предпринять ни одного действия, она просто скорчится на земле, рыдая от ужаса, не в силах заставить себя пошевелить хоть пальцем. В случае неудачи в процессе этой продолжительной проверки персонаж теряет все накопленные успехи. При желании он может начать заново хоть на следующий ход, но до того момента жертва получит возможность действовать как обычно.

Провал означает, что жертва не впечатлена потугами вампира произвести устрашающее впечатление. Возможно, она даже решит, что тот попросту смешон. Как бы то ни было, эта жертва до конца истории становится невосприимчивой ко всем проявлениям Величия персонажа.

••• Очарование

Эта сила превращает окружающих в верных слуг вампира, исполняющих каждое его желание, руководствуясь чувством истинной и крепкой привязанности. Поскольку на всё, что они делают, очарованные слуги идут совершенно сознательно, а их разум и волю ничто не подавляет, жертвы сохраняют свою индивидуальность, самостоятельность и мыслительные способности.

И хотя со слугами, сохраняющими собственную личность и живость мысли, иметь дело куда приятнее, чем с безвольными болванами, созданными при помощи Доминирования, они не лишены своих недостатков. Во-первых, вампир не контролирует их поведение и не может предсказать, как слуга отреагирует на тот или иной приказ. Во-вторых, эта сила действует временно, и это может доставить массу проблем, если об этом заранее не позаботиться: к тому моменту, как очарование рассеивается, мудрый Сородич либо избавляется от исчерпавших свою полезность слуг, либо привязывает их к себе более крепко и надёжно — при помощи уз крови.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку привлекательности + эмпатии (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы); продолжительность очарования зависит от количества полученных успехов (см. таблицу). Обратите внимание, что жертва может тратить пункты воли, чтобы сопротивляться воздействию Очарования, как и в случае с другими силами Величия. При желании рассказчик может заменить трату пункта воли проверкой воли, чтобы вампир никогда не знал точно, насколько надёжна его власть над жертвой. Вампир может использовать эту силу против выбранной жертвы повторно, но только после того, как та окончательно освободится от предыдущего Очарования — в противном случае сила просто не сработает.

Результат	Длительность
Провал	Жертва невосприимчива к очарованию этого вампира до конца истории
Неудача	Жертва невосприимчива к очарованию этого вампира до конца ночи
1 успех	Один час.
2 успеха	Один день.
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Один месяц
5+ успехов	Один год

•••• Приглашение

Эта впечатляющая в своей эффективности сила позволяет вампиру мысленно призвать к себе любого индивида, с которым он встречался лично. Этот призыв жертва услышит вне зависимости от того, в какой точке материального мира она находится, чем занимается и кем является — смертным или сверхъестественным существом. Жертва приглашения явится настолько быстро, насколько сможет, вероятно, даже не понимая, зачем и для чего. Жертва будет интуитивно знать местоположение

Сородича, который её пригласил, — даже если тот уедет на другой конец света, жертва просто скорректирует свой маршрут настолько оперативно, насколько это возможно. В конце концов, её приглашает вампир, а не место, в котором он находится.

Несмотря на то, что сила не имеет ограничений по дистанции действия, наиболее эффективно она работает на небольших расстояниях. Даже если жертва сразу возьмёт билет на ближайший рейс из Киото в Милуоки, перелёт займёт массу времени, которого у вампира может и не быть. Естественно, финансовые возможности приглашённого также играют немаловажную роль: если у жертвы нет денег на самолёт, у неё не останется иного выбора, кроме как воспользоваться более дешёвым и более медленным видом транспорта.

Приглашённая жертва будет думать прежде всего о том, как добраться до вампира, но ни в коем случае не ценой собственного благополучия: одно дело, когда приглашённому нужно пересечь пустую комнату, и совсем другое — когда нужно пересечь комнату, полную вооружённых головорезов. Жертва не теряет инстинкта самосохранения: она, конечно, может прибегнуть к насилию, чтобы прийти к Сородичу, но вряд ли станет рисковать ради этого своей жизнью, особенно в заведомо безнадёжной ситуации.

Действие Приглашения прекращается на рассвете. Если вампир заранее не договаривался с жертвой о том, что она непременно явится к нему после того, как услышит приглашение, Сородичу придётся активировать силу повторно каждую ночь, пока жертва, наконец, не явится. Как бы то ни было, эта сила — надёжная гарантия того, что встреча между вампиром и жертвой рано или поздно состоится, если, конечно, с приглашённым ничего не случится по дороге.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку обаяния + хитрости. Базовая сложность этой проверки равна 5; она увеличивается до 7, если вампир знаком с жертвой лишь поверхностно. Если ранее вампир успешно использовал Величие против этой жертвы, сложность снижается до 4; если попытка использовать Величие была безуспешной, сложность возрастает до 8.

Количество полученных успехов определяет, насколько быстро и охотно жертва отреагирует на приглашение.

Результат	Эффект
Провал	Жертва невосприимчива к приглашению этого вампира до конца истории.
Неудача	Жертва невосприимчива к приглашению этого вампира до конца ночи.
1 успех	Жертва отправляется в путь медленно и очень неохотно.
2 успеха	Жертва отправляется в путь неохотно, бессознательно используя любую помеху как оправдание для задержки.
3 успеха	Жертва отправляется в путь не спеша, но и без проволочек.
4 успеха	Жертва отправляется в путь немедленно, преодолевая по возможности любые препятствия на своём пути.
5+ успехов	Жертва отправляется в путь с максимально возможной поспешностью и будет готова на всё, лишь бы добраться до вампира.

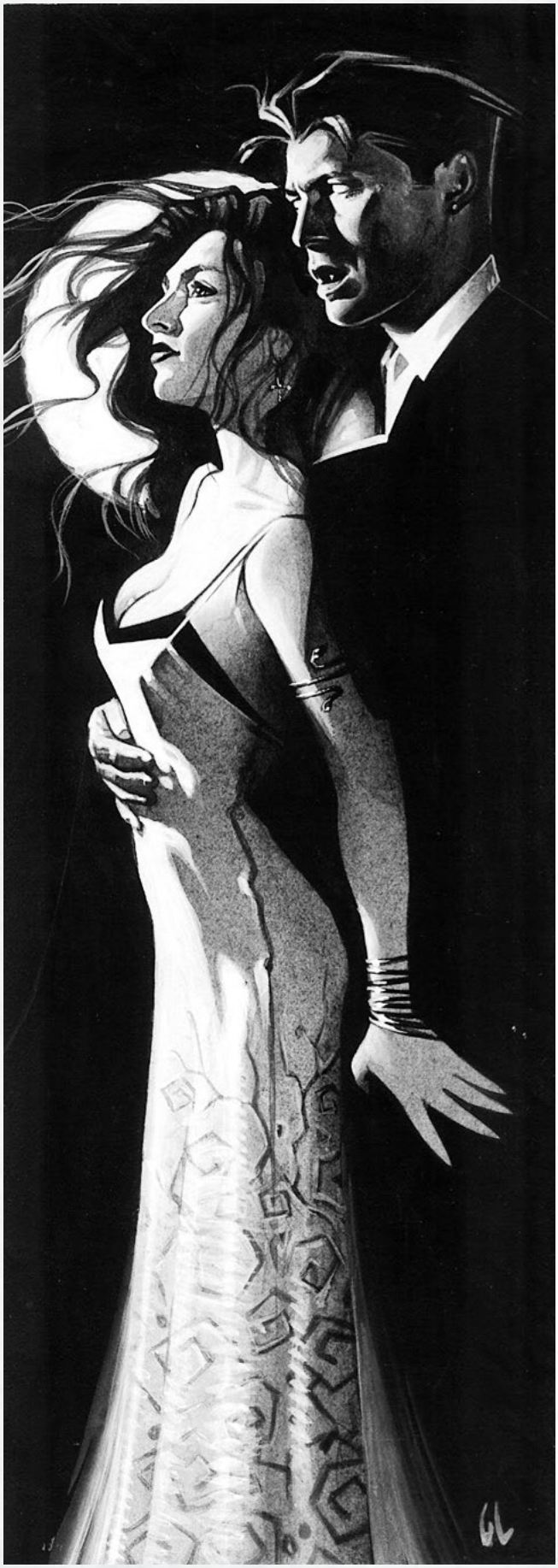
••••• Преклонение

На этом уровне благоговение, которое вампир способен внушить окружающим, усиливается тысячекратно и становится воистину сверхъестественным. Красота кажется ослепительной; невзрачность — внушающим трепет уродством. Блеск Величия вселяет в окружающих уважение, почтение и благоговейный страх — или все эти чувства одновременно. Слабовольные жертвы ползают у ног своего нового повелителя, стремясь исполнить каждый его каприз, и даже самые сильные и стойкие духом способны противостоять воздействию этой силы только с большим трудом.

Под действием Преклонения сама перспектива вызвать неудовольствие вампира кажется жертве попросту неприемлемой. Жертва не может даже подумать перечить ему, не говоря уже о том, чтобы поднять на него руку. Если же кто-то не поддастся блистательным чарам вампира и рискнёт выступить против него хоть словом, хоть делом, его быстро утихомирят новоявленные рабы бессмертного господина, причём, скорее всего, ещё до того, как сам вампир сочтёт нужным обратить внимание на его возмутительный демарш.

Преклонение — это сила, которая разбивает сердца, сотрясает престолы и заставляет трепетать самых отчаянных храбрецов. Мудрый Сородич использует её крайне аккуратно и осмотрительно. Конечно, эта сила не делает различий между смертным политиком и почтенным Примогеном, но вампиру всегда следует думать о последствиях — влиятельный смертный, униженный перед своими подчинёнными, может быстро утратить свой авторитет, а вместе с ним — и свою полезность; если же речь о Сородичах… Просто помните, что вампир может позволить себе потратить не одну сотню лет, чтобы выносить достойный план мести.

Правила: проверок не требуется; персонажу достаточно потратить пункт воли. Жертве этой силы придётся пройти проверку смелости (со сложностью, равной обаянию + запугиванию вампира, но не выше 10), если она захочет нагрубить



вампиру или хотя бы воспротивиться ему. Успех позволит жертве действовать по своему усмотрению, но и в этом случае её будет глодать чувство вины перед вампиром за вызванное её поступком недовольство. В случае неудачи жертва немедленно оставит задуманную дерзость и пойдёт на любое унижение (в том числе публичное), лишь бы заслужить прощение вампира. Эффект силы длится до конца сцены.

••••• • Любовь

Узы крови — один из наиболее мощных инструментов в арсенале старейшины. Однако сейчас, под покровом современных ночей, когда всё больше и больше юнцов понимает, как их избежать, старикам всё чаще требуется альтернатива. Эта сила — одна из таких альтернатив, поскольку симулирует эффект уз крови, причём без каких бы то ни было неприятных побочных эффектов. Конечно, метод этот далеко не столь надёжен и долговечен, как истинные узы крови, но сила «Любовь» всё ещё остаётся очень эффективным способом заставить окружающих сделать то, что от них требуется.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку обаяния + хитрости (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы). Если проверка удачна, жертва начинает испытывать к персонажу те же чувства, что испытывает вассал уз крови к своему сюзерену. Кроме того, каждый успех на один d10 уменьшает пул социальных проверок жертвы, направленных против вампира. Провал проверки до конца ночи делает жертву невосприимчивой ко всем силам Величия персонажа. Любовь длится до конца сцены, и её можно применять против той же жертвы на протяжении нескольких сцен подряд.

••••• • Парализующий взор

Некоторые старейшины оттачивают мастерство применения силы «Устрашающий взор» до такого совершенства, что, по слухам, обретают способность парализовать своих жертв, просто взглянув им в глаза. Стоит отметить, что название силы не совсем точно — под взглядом вампира жертву охватывает не паралич, а оцепенение, вызванное приступом глубинного леденящего страха.

Правила: персонаж должен установить с предполагаемой жертвой зрительный контакт (см. стр. 149) и пройти проверку манипуляции + запугивания (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы). Успех повергает жертву в кататонический ступор; единственное, на что она способна в этом состоянии, — это скорчиться в позе эмбриона и неразборчиво бормотать, всхлипывая от пережитого ужаса. Продолжительность этого эффекта определяется количеством полученных в результате проверки успехов. Если до истечения этого срока жертва

почувствует, что её жизни угрожает опасность (вражеская атака, приближающийся рассвет и т. п.), она может попытаться прийти в себя, пройдя проверку смелости (со сложностью, равной 3 + запугивание персонажа). В случае успеха паралич проходит. Провал означает, что жертва до конца ночи впадает в Ротшрек.

Результат	Продолжительность
1 успех	Три хода
2 успеха	Пять минут
3 успеха	До конца сцены
4 успеха	Один час
5 успехов	До конца ночи
6+ успехов	Одна неделя (или больше, по усмотрению рассказчика)

••••• • Искра ярости

При помощи этой силы вампир может выводить окружающих из себя, без труда превращая тлеющие угли старых ссор и обид в бушующее пламя. Искра ярости может вызвать разногласия, разжечь конфликт или ввергнуть другого Сородича в пучину безумного гнева.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + хитрости (сложность 8). Количество жертв определяется количеством полученных в результате проверки успехов (см. таблицу). Если жертв меньше, чем присутствующих, первыми поддаются влиянию силы те, кто находится ближе к персонажу. Если жертва — вампир, она должна потратить пункт воли или пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной манипуляции + хитрости персонажа); если проверка окажется неудачной, жертву охватывает приступ ярости. Если проверка активации силы оказывается провальной, персонаж сам немедленно впадает вяросты.

Результат	Охват
1 успех	Две жертвы
2 успеха	Четыре жертвы
3 успеха	Восемь жертв
4 успеха	20 жертв
5+ успехов	Все окружающие в непосредственной близости от персонажа

••••• •• Сотрудничество

Любой старейшина знает, насколько сложно заставить существ вроде Сородичей работать сообща. Мирное сосуществование — вообще не самый распространённый принцип в вампирском сообществе. Эта сила нужна именно для того, чтобы вселять в жертв дух хрупкого и неустойчивого, но всё же товарищества. Некоторые циники (или реалисты) из числа вентру утверждают, что именно мастерское владение Дисциплиной Величия позволяет их клану добиваться в ходе конклавов Камарильи хоть каких-то результатов. Стоит отметить, что вентру, который решит озвучить подобные идеи слишком громко, рискует на собственной шкуре проверить, насколько слаженно Сородичи работают, когда у них есть общая цель.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку обаяния + лидерства (сложность 8). Количество жертв определяется количеством полученных в результате проверки успехов (см. таблицу). Сила действует до конца сцены, но истинные мастера этой Дисциплины способны подарить своим жертвам куда более продолжительное стремление к относительно мирному сосуществованию, потратив дополнительно пункт воли (по усмотрению рассказчика). Пока действует эта сила, все её жертвы будут лучше и доверительнее относиться друг к другу и с куда большей охотой идти на сотрудничество.

Эффект этой силы следует воспроизводить за счёт актёрской игры, но кое-какие изменения есть и с точки зрения правил. Например, сложность проверок самоконтроля/инстинктов против приступов ярости, вызванных оскорблениями со стороны другого члена объединённой Сотрудничеством группы, снижается на три пункта; кроме того, на время действия этой силы может ослабнуть эффект некоторых социальных недостатков (по усмотрению рассказчика).

Результат	Охват
1 успех	Две жертвы
2 успеха	Четыре жертвы
3 успеха	Восемь жертв
4 успеха	20 жертв
5+ успехов	Все окружающие в непосредственной близости от персонажа

••••• ••• Нерушимое владычество

Единственное, что может защитить от воздействия Величия, — это железная воля. Однако сила личности некоторых старейшин из числа тореадоров и вентру настолько велика, что их жертвы могут противостоять им лишь ценой поистине героических усилий.

Правила: проверок не требуется, эта сила всегда активна. Если персонаж обладает этой силой, смертные не могут тратить пункты воли, чтобы сопротивляться воздействию его Величия (под смертными в данном случае не имеются в виду люди, наделённые сверхъестественными способностями, напри-

мер гули или носители Истинной веры). Сверхъестественное существо, прежде чем тратить пункты воли, должно пройти проверку воли (со сложностью, равной 2 + воля персонажа; если сложность проверки превышает 10 пунктов, значит, это существо тоже не способно противостоять Величию вампира). Если проверка проходит удачно, жертва получает возможность сопротивляться воздействию Величия персонажа как обычно, но до конца ночи количество попыток сопротивления ограничено количеством полученных в результате этой проверки успехов. В случае провала пул проверок Величия против этой жертвы до конца ночи увеличивается вдвое.

••••• •••• Пульс города

Вампир, постигший высший уровень Дисциплины Величия, получает в свои руки власть над эмоциональным климатом целого региона размером с большой современный город. В «фоновом режиме» Пульс города действует постоянно, подстраивая эмоции окрестных обитателей под настроение вампира, но при желании Сородич может использовать силу в «активном режиме», чтобы спроецировать выбранную эмоцию на всех обитателей города. На местных жителей сила действует сильнее, чем на приезжих, и может влиять даже на тех, кто сохраняет эмоциональную связь с городом, но в настоящий момент находится за его пределами.

Правила: персонаж должен находиться в нужном городе и знать его улицы и обитателей пусть и поверхностно, но лично (изучение географических карт здесь не поможет). Затем персонаж тратит пункт воли и проходит проверку обаяния + уличного чутья (сложность 9). Обратите внимание, что рассказчик может снизить сложность проверки, если у персонажа есть подходящая специализация или если сам рассказчик считает, что вампир знает город особенно хорошо. Длительность воздействия выбранной эмоции определяется количеством полученных в результате проверки успехов (см. таблицу). Определяя длительность воздействия силы на сверхъестественных существ и гостей города, считайте, что персонаж получил на один успех меньше. Персонаж может прекратить действие этой силы в любой момент по собственному желанию.

Результат	Длительность
1 успех	Одна минута
2 успеха	10 минут
3 успеха	Один час
4 успеха	Одни сутки
5+ успехов	Одна неделя

Персонаж может пользоваться этой силой, даже пребывая в торпоре.

Доминирование

Доминирование — это одна из самых устрашающих вампирских Дисциплин. Она позволяет вампиру превращать свой разум в инструмент, способный управлять мыслями и действиями окружающих. Все силы Доминирования требуют установления зрительного контакта (см. стр. 149), и поэтому применять их можно только в индивидуальном порядке. Кроме того, вампир должен отдавать приказы своей жертве голосом — только самые простые команды (вроде «иди» или «стой») можно отдать при помощи жестов. Как бы то ни было, для того, чтобы подчиниться воле вампира — вне зависимости от того, насколько он искусен и могуч, — жертва должна понимать, чего он от неё хочет.

Вполне естественно, что большинство вампиров, практикующих эту Дисциплину, является членами склонных к доминированию кланов. Джованни, Ласомбра, Тремер и Вентру считают железную волю одним из важнейших качеств для любого вампира — ничего удивительного в том, что именно из этого железа они выковали самое грозное своё оружие.

• Приказ

Взглянув в глаза жертвы, вампир произносит простой односложный приказ, которому жертва должна немедленно подчиниться. Приказ, в свою очередь, должен быть чётким и однозначным: беги, согласись, упади, зевни, подпрыгни, засмейся, сдайся, замри, закричи, следуй за мной и т. п. Если приказ будет неоднозначным или слишком сложным, жертва может выполнить его медленно или крайне неэффективно. Жертве нельзя приказать навредить самой себе, так что команда «умри» не сработает.

Обратите внимание, что приказ можно замаскировать от посторонних ушей, встроив его в любое, самое невинное предложение. Для этого вампиру придётся установить зрительный контакт и произнести предложение, обозначив слово-приказ интонацией. Конечно, чрезвычайно бдительный наблюдатель (и даже сама жертва) сможет это заметить, но если он не разбирается в сверхъестественных силах, то вряд ли ему придёт в голову на полном серьёзе рассматривать слово и последовавшее за ним действие иначе, чем странное совпадение.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + запугивания (со сложностью, равной запасу воли жертвы). Чем больше он получит успехов, тем дольше и (или) энергичнее жертва будет выполнять полученный приказ — будет бежать несколько ходов кряду, покатится со смеху или начнёт исступлённо вопить.

Помните, однако, что приказ, не соответствующий натуре жертвы или противоречащий её непосредственным интересам, будет далеко не столь эффективным. Например, приказ «спи» в самый разгар ка-

кой-нибудь опасной ситуации или приказ «атакуй» под дулом полицейского дробовика может не привести к желаемому эффекту. Или вообще не сработать.

•• Внушение

Эта сила позволяет вампиру вербально запрограммировать жертву, вложив в её подсознание гипнотическое внушение, которому она вынуждена будет подчиниться, когда придёт время. Во время внушения ни Сородич, ни его жертва не должны отвлекаться — внушение требует полной концентрации и тщательного подбора словесных формулировок. Вампир может либо активировать гипнотическую «программу» сразу после внушения, либо добавить к нему триггер — условное событие, которое её запустит. Жертва должна понимать то, что ей говорит вампир, но поддерживать зрительный контакт необходимо только в процессе самого внушения.

Хотя внушённые приказы могут быть как очень простыми (принести нужный вампиру предмет), так и довольно сложными (наблюдать за кем-нибудь, записывать, что он делает, и каждый вечер передавать собранную информацию вампиру), эту силу нельзя использовать для того, чтобы внедрять в память жертвы ложные воспоминания и иллюзии. Так, например, жертву нельзя заставить поверить, что она видит белого кролика или что её одежда охвачена огнём. Разум жертвы способен хранить только одно внушение.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + лидерства (со сложностью, равной запасу воли жертвы). Количество успехов определяет, насколько глубоко внушение укоренится в подсознании жертвы. Если персонаж получит один-два успеха, жертва вряд ли станет делать то, что покажется ей странным (жертва может выйти из помещения, но вряд ли станет угонять машину). Три-четыре означают, что жертва сделает что угодно, что не подвергнет её жизнь опасности. Пять и более успехов означают, что вампир может внушить жертве практически любую команду.

Однако вне зависимости от того, насколько успешной окажется проверка, вампир не сможет заставить жертву причинить себе вред напрямую или заставить её поступить вопреки своей натуре. То есть, получив пять успехов, можно заставить 50-килограммового доходягу броситься на вышибалу втрое тяжелее его самого, но нельзя заставить его пустить себе пулю в лоб.

Если вампир попытается внушить жертве новую «программу» до того, как та сумеет выполнить старую, нужно сравнить количество успехов, полученных в первый и во второй раз. В подсознании жертвы остаётся программа с большим количеством успехов. Если же успехов поровну, новая программа замещает старую.

Зрительный контакт

Существует множество мифов и преданий, приписывающих взгляду вампира колдовскую силу. Распространённость и устойчивость подобных убеждений неудивительна, учитывая, сколько сверхъестественных вампирских способностей (в первую очередь связанных с Дисциплиной Доминирования) требуют установления зрительного контакта. Сородичи, которым об этом прекрасно известно, используют различные меры предосторожности — кто-то просто носит тёмные очки, а кто-то готов вырвать себе глаза, чтобы не попасть под власть грозного старейшины.

Однако не всё так просто, как кажется на первый взгляд.

Необходимость зрительного контакта обусловлена тем, что вампиру, проявляющему ту или иную сверхъестественную силу, необходимо видеть душу своей жертвы, а глаза традиционно считаются зеркалом души. Так что, по сути, вампиру нужно лишь завладеть вниманием жертвы и проникнуть к ней в душу — наличие глаз совсем необязательно (а против цимисхов фокусы с отсутствием глаз вообще работают не очень хорошо). Жертва, которая хочет избежать зрительного контакта, может пройти проверку воли (со сложностью, равной манипуляции + запугиванию персонажа, который пытается установить контакт; по желанию рассказчика допускается также проверка других, более подходящих к конкретной ситуации параметров). Сложность может быть и ниже, если жертва попытается принять меры предосторожности: от –1 пункта, если жертва закроет глаза или наденет тёмные очки, до –3, если глаза жертвы будут вообще не видны (например, скрыты плотной повязкой или вырваны). Решать, можно ли вообще в той или иной ситуации установить зрительный контакт, должен рассказчик.

••• Забвение

Установив зрительный контакт с жертвой, вампир получает доступ к её памяти и может стирать, добавлять и изменять её воспоминания по собственному усмотрению. Эта сила не обеспечивает двухсторонний телепатический контакт — вампир действует как гипнотизёр: он задаёт жертве прямые вопросы

и выслушивает её ответы. Степень и глубина воздействия зависит от того, чего добивается вампир. Он может как слегка изменить недавние воспоминания (например, стереть воспоминания о встрече с вампиром и о его Поцелуе), так и полностью уничтожить всё, что хранилось в памяти жертвы.

Если вампир вкладывает в память жертвы новые воспоминания, то надёжность подложной памяти зависит от того, насколько подробно и продуманно они будут сфабрикованы. Простые и неполные воспоминания («Прошлой ночью ты ходил в кино») рассыплются под внешним воздействием куда проще, чем детальные и проработанные («Ты хотел написать своей подруге, пока стоял в очереди в тот новый кинотеатр, но понял, что она не успеет на сеанс, поэтому пошёл один. Телефон ты выключил. Фильм был довольно зрелищный, но слабоватый. Под конец ты устал, пошёл домой, посмотрел телевизор и лёг спать пораньше»).

Даже при простейшем вмешательстве забвение требует недюжинного тщания и умения. Нет ничего сложного в том, чтобы забраться к жертве в голову и просто выдернуть все воспоминания о прошлой ночи, не зная, что она делала вечером, однако такой подход оставит в её памяти зияющую пустоту, которая непременно привлечёт внимание жертвы, и у неё, возможно, возникнет вполне закономерное желание узнать, что там было раньше. А это, естественно, может быть чревато проблемами. Конечно, Сородич всегда может заполнить эту пустоту ложными воспоминаниями, однако они никогда не будут столь же достоверными, как настоящие.

Так что силу «Забвение» сложно назвать безупречной. Например, жертва может запомнить, что её кто-то укусил, но будет думать, что это была, например, бродячая собака. Фрагменты особо значимых воспоминаний могут возвращаться к жертве во снах или всплывать в памяти в результате воздействия знакомых запахов, образов, фраз и т. п. Впрочем, даже в наилучшем для жертвы случае она сможет связать эти фрагменты воедино не раньше, чем через несколько месяцев, а то и лет.

Обратите внимание, что этот процесс всегда может ускорить другой вампир, владеющий этой силой, — как опытный гипнотизёр-психотерапевт, извлекающий подавленные воспоминания.

Правила: игрок объявляет, какие изменения он хочет внести в воспоминания жертвы. После этого персонаж проходит проверку смекалки + хитрости (со сложностью, равной запасу воли жертвы). Если он ведёт себя спокойно и не проявляет агрессии, успех позволяет ему загипнотизировать жертву и усмирить её на время «сеанса». Чем больше персонаж получит успехов, тем более серьёзные и глубокие изменения он сможет произвести. Если количество успехов не позволяет

персонажу провести изменения нужных масштабов и глубины, рассказчик определяет, чем закончится дело.

Успехи	Воздействие
1 успех	Можно удалить одно воспоминание, которое вернётся сутки спустя.
2 успеха	Можно удалить (но не изменить) воспоминание навсегда.
3 успеха	Можно внести в воспоминания небольшие изменения.
4 успеха	Можно целиком изменить или удалить из памяти жертвы одну сцену.
5 успехов	Можно реконструировать воспоминания, касающиеся огромных периодов из жизни жертвы.

Чтобы восстановить удалённые из памяти жертвы воспоминания или определить созданную другим вампиром фальшивку, уровень Доминирования персонажа должен быть не ниже, чем уровень Доминирования того, кто вносил эти изменения. В данном случае персонаж должен пройти проверку смекалки + эмпатии (со сложностью, равной показателю воли первого вампира) и получить больше успехов, чем получил Сородич-предшественник. Впрочем, собственные воспоминания, удалённые или изменённые при помощи забвения, восстановить не получится.

•••• Порабощение

Хитроумные манипуляции с сознанием позволяют вампиру полностью подчинять себе волю тех, кто его окружает. Со временем они становятся всё более и более восприимчивыми к его влиянию и одновременно всё менее восприимчивыми к влиянию других Сородичей. Впрочем, полное порабощение разумного существа — дело непростое, и даже самому могущественному вампиру на это может понадобиться несколько недель, а то и месяцев.

Обычно Сородичи наполняют мысли своих подручных едва различимым шёпотом, посулами и призывами, которые медленно, но верно укрепляют благоговейный страх перед господином и обеспечивают непоколебимую преданность. Впрочем, даже такая верность имеет свою цену, причём немалую: порабощённые приспешники теряют значительную часть своего эмоционального интеллекта и индивидуальности. Они склонны толковать приказы буквально, выполнять распоряжения вампира слово в слово, редко проявляют инициативу, не обладают воображением и неспособны мыслить творчески. В конце концов порабощённые слуги начинают вести себя скорее как роботы или зомби, чем как живые и разумные существа.

Правила: персонаж проходит проверку обаяния + лидерства (со сложностью, равной запасу воли жертвы) один раз за сцену. Порабощение — это продолжительное действие, и рассказчик должен втайне задумать количество требуемых для его завершения успехов (как правило, это число в 5–10 раз большее, чем показатель самоконтроля жертвы). Для порабощения жертвы с более мягкой, открытой натурой успехов понадобится меньше, для жертвы с более жёсткой и самостоятельной натурой — больше. Сам игрок может узнать о том, что дело сделано, только в процессе социального взаимодействия своего персонажа и его жертвы.

Стоит отметить, что жертва становится более податливой задолго до того, как порабощение завершится. Как только персонаж наберёт половину необходимых для порабощения успехов, рассказчик может снизить сложность последующих проверок порабощения. Как только порабощение завершится, жертва попадает под влияние персонажа безраздельно, и ему уже не нужно устанавливать с ней зрительный контакт или даже присутствовать лично, чтобы та беспрекословно ему подчинялась. Жертва безропотно исполнит всё, чего требует персонаж (даже если это причинит ей прямой и непосредственный вред), пока персонаж имеет возможность общаться с порабощённой жертвой вербально. Социальные проверки или проверки Доминирования могут понадобиться, только если жертва изолирована от персонажа (например, находится в соседней комнате или говорит с ним по телефону), но даже если проверка окажется неудачной, жертва, скорее всего, выполнит приказ просто потому, что персонаж этого хочет.

Порабощённая жертва менее восприимчива к чужому Доминированию — сложность всех проверок со стороны других Сородичей в отношении неё возрастает на два пункта (вплоть до максимума 10).

Порабощённая жертва может освободиться от влияния поработителя, хотя это и непросто. Для этого их нужно полностью изолировать друг от друга. Длительность периода изоляции зависит от силы личности жертвы. Рассказчик может установить срок в шесть месяцев и вычесть по одной неделе за каждый пункт значения воли жертвы (т. е. жертва с волей 5 придёт в себя чуть меньше, чем через пять месяцев). Всё это время жертва понемногу восстанавливает свою подавленную личность, периодически проходя через краткие периоды безразличия, отчаяния и даже гнева. Если персонаж, поработивший жертву, сумеет пробраться к ней до того, как закончится «период реабилитации», ему нужно успешно пройти всего одну проверку обаяния + лидерства (со сложностью, равной запасу воли жертвы), чтобы снова её поработить.

Если же до окончания указанного времени персонаж-поработитель не вмешается, жертва цели-

ком восстановит свою прежнюю личность, однако стоит помнить, что теперь ему будет значительно проще снова её поработить, и для этого понадобится вдвое меньше успехов, чем в первый раз. Сложность проверок порабощения также снизится раньше, чем в первый раз (см. выше). По накатанной дороге идти всегда легче, чем прокладывать новую.

••••• Вселение

На этом уровне Доминирования разум Сородича способен полностью подавить сознание смертного и занять его тело. Говорить для этого не обязательно, но без зрительного контакта, как всегда, не обойтись. Пока идёт незримая борьба между вампиром и смертным, жертва не в силах по собственной воле отвести взгляд в сторону и разорвать контакт.

Если вампир одерживает верх, его сознание немедленно вселяется в тело смертного и получает возможность управлять им как своим собственным. Пока телом смертного владеет сознание вампира, разум жертвы пребывает в полубесчувственном состоянии, а все его действия откладываются у жертвы в памяти как смутный бессвязный сон. Сознание вампира, в свою очередь, целиком посвящает себя управлению захваченным телом — его собственное беззащитное тело впадает в мертвенное, похожее на торпор оцепенение.

Вампиры не могут вселяться в тела других вампиров при помощи этой силы — разум даже слабейшего из Сородичей слишком силён, чтобы поддаться такому грубому и прямолинейному ментальному воздействию. Лишь узы крови способны дать одному вампиру столь полную власть над другим. Единственные сверхъестественные существа, против которых работает сила «Вселение», — это гули, но и в гуля может вселиться только его домитор.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит продолжительную встречную проверку обаяния + запугивания против воли жертвы (сложность обеих проверок равна 7). Каждый оставшийся у персонажа успех означает, что жертва теряет пункт воли. Прекратить этот процесс может только сам вампир — либо по собственной воле, либо если встречная проверка закончится провалом с его стороны (во втором случае жертва также получит невосприимчивость к Доминированию этого вампира до конца истории).

Как только жертва в результате этой борьбы потеряет все свои пункты воли, она прекращает всякое сопротивление, и персонаж немедленно проходит проверку манипуляции + запугивания (сложность 7), чтобы выяснить, насколько полной окажется власть его персонажа над смертной оболочкой жертвы. Как и в случае с силой «Поглощение духа» (Анимализм 4 — см. стр. 139), количество успехов определяет, сможет ли персонаж, пребывая в теле смертного, пользоваться теми или иными ментальными Дисциплинами (находясь в теле гуля, вампир также сможет пользоваться физическими Дисциплинами, которыми тот обладает):

Успехи	Эффект
1 успех	Не может пользоваться Дисциплинами.
2 успеха	Может пользоваться Ясновидением и силами, манипулирующими восприятием.
3 успеха	Кроме того, может пользоваться Величием и силами, манипулирующими эмоциями.
4 успеха	Кроме того, может пользоваться Помешательством, Доминированием и силами, манипулирующими разумом.
5 успехов	Кроме того, может пользоваться Фантасмагорией, Некромантией, Тауматургией и другими мистическими силами.

Находясь в теле смертного, персонаж может перемещаться на сколь угодно далёкие расстояния, однако своего собственного тела вампир при этом не ощущает и не знает, что происходит вокруг него. Вампир может находиться в теле смертного даже при свете дня, но для этого персонаж должен пройти проверку бодрствования как обычно (см. стр. 282). Если разум персонажа покидает тело смертного (неважно — по собственному желанию, погрузившись в дневной сон, или из-за полученных смертным повреждений), он немедленно возвращается в собственное тело.

Освободившись от сознания вампира, смертный обретает контроль над собственным телом. Это может произойти как мгновенно, так и в течение нескольких дней — в данном случае тело будет лежать без чувств, пока разум приходит в себя после потрясения.

Обратите внимание, что, несмотря на отсутствие сознательной связи с собственным телом, разум вампира, находящегося в теле смертного, бессознательно формирует симпатическую связь. Иными словами, тело вампира ощущает всё то же самое, что ощущает тело смертного, будь то наслаждение или боль. Фактически, если тело смертного получает повреждение, это же повреждение получает и тело вампира (проверка на прочность действует как обычно). Если смертный погибает, прежде чем разум вампира покидает его тело, персонаж впадает в торпор. Предположительно, торпор — это психосоматическая реакция на смертельный шок, но многие Сородичи верят, что душа вампира

в этот момент теряет связь со своим телом и, пока длится торпор, блуждает, стремясь отыскать дорогу домой.

Сознание Сородича может находиться в теле смертного, даже если его собственное, вампирское тело было уничтожено, хотя столь жалкое создание фактически обречено и вряд ли проживёт дольше нескольких дней. С каждым восходом солнца застрявший в теле смертного вампир должен проходить проверку смелости (сложность 8), при провале которой его сознание тут же покидает тело, попадает в астрал и навсегда теряется в мире духов. Смертному телу, в котором заперт разум вампира, нельзя дать «повторное» Становление. Если это произойдёт, тело просто погибнет и вампир встретит свою Окончательную смерть.

••••• • Духовные цепи

Некоторым старейшинам недостаточно того, что жертвы беспрекословно выполняют их приказы: они хотят, чтобы те знали, что за непослушание их ожидает неизбежное наказание. Духовные цепи — это особая сила Доминирования, которая причиняет жертве парализующую боль, если та пытается нарушить полученный от вампира приказ.

Правила: каждый раз, когда персонаж применяет Доминирование, он может потратить на один пункт крови больше, чем обычно. Скованная Духовными цепями жертва будет испытывать страшную боль каждый раз, когда попытается нарушить приказ персонажа или возвратить стёртые/изменённые им воспоминания. Когда это происходит, рассказчик должен пройти проверку манипуляции + запугивания персонажа (со сложностью, равной выносливости + эмпатии жертвы). Каждый успех означает, что охваченная мучительной болью жертва на один ход теряет возможность предпринимать какие-либо действия. Духовные цепи спадут сами, как только сработают количество раз, равное показателю манипуляции персонажа.

••••• • Верность

Старейшина, владеющий этой силой, настолько искушён в Доминировании, что другие вампиры лишь с огромным трудом способны ломать волю его жертв. Несмотря на своё название, эта сила не вселяет в жертву никаких особенных чувств по отношению к персонажу, она лишь позволяет вампиру повышать надёжность и устойчивость внедряемых в сознание жертвы психических установок.

Правила: любой вампир, пытающийся применить Доминирование против жертвы вампира, обладающего силой «Верность», должен потратить на один пункт воли больше, чем обычно, а сложность соответствующих проверок возрастает на три пункта.

••••• • Послушание

Хотя большинство Сородичей применяет Доминирование посредством зрительного контакта, некоторым могущественным старейшинам достаточно лёгкого прикосновения.

Правила: персонаж получает возможность использовать все силы Доминирования не только через зрительный контакт, но и через простое прикосновение. Обратите внимание, что прикосновением в данном случае считается непосредственный контакт с кожей жертвы — перчаток или лёгкой одежды достаточно, чтобы послушание не сработало. Само прикосновение может быть мимолётным — персонажу не обязательно касаться жертвы всё время, пока он применяет Доминирование, но если первая попытка оказалась неудачной, то для того, чтобы предпринять следующую попытку, жертвы нужно будет коснуться ещё раз (как вариант — установить с ней зрительный контакт).

••••• •• Стадный инстинкт

Искушённый знаток искусства Доминирования способен управлять не только индивидами, но и небольшими группами разумных существ. Завладев сознанием самого волевого члена группы, он получает возможность распространить своё влияние и на тех, кто его окружает.

Правила: игрок должен объявить, что использует Стадный инстинкт до того, как персонаж пройдёт проверку активации силы, которую хочет применить. Сложность проверки активации силы будет зависеть от параметров жертвы из числа членов группы, которая наиболее устойчива к воздействию этой силы, — если эта сила по той или иной причине на неё не повлияет, то и стадный инстинкт не сработает. Если же проверка проходит удачно для персонажа, каждый полученный им успех позволяет распространить эффект активированной силы на одну дополнительную жертву. Персонажу при этом достаточно установить зрительный контакт только с изначальной жертвой.

••••• •• Смирение плоти

Эта сила одинаково успешно действует как на смертных, так и на вампиров. Вампир, постигший силу «Смирение плоти», может управлять телом своей жертвы с той же лёгкостью, с какой он управляет её разумом, — он в любой момент может «отключить» любое из чувств своей жертвы, ввергнуть её в пучину мучительной агонии или попросту остановить её сердце. Ходят слухи, что раньше Смирение плоти давалось Сородичам куда легче, но современная медицина и знания об устройстве человеческого организма сделали смертных менее восприимчивыми к воздействию этой грозной силы.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + медицины (со сложностью, равной 2 + запас

воли жертвы; сложность выше 10 означает, что жертва невосприимчива к смирению плоти). Продолжительность действия силы зависит от количества успехов из расчёта один успех — один ход. Прежде чем проходить проверку, игрок должен указать, какую часть организма жертвы он желает «усмирить». Выбрать можно любую «бессознательную» функцию вроде дыхания, сердцебиения, потоотделения, зрения, слуха и т. п. Эффектом усмирения может быть как полное отключение выбранной функции, так и судорожная череда резких взлётов и падений её активности.

Эффект, который смирение плоти окажет на жертву, остаётся на усмотрение рассказчика. Большинство смертных, внезапно ослепнув, скорее всего, впадёт в панику, но мгновенной смертью грозит разве что остановка сердца. Вампиру остановка сердца или дыхания не навредит, но ослепить или лишить слуха его можно с той же лёгкостью, что и смертного.

••••• ••• Безраздельное господство

Безраздельное господство, по сути, представляет собой усовершенствованную разновидность силы «Послушание» (хотя персонажу не обязательно владеть Послушанием, чтобы её постичь) и позволяет вампиру использовать любую силу Дисциплины против любого знакомого ему индивида в любой момент и на любом от него расстоянии. Если старейшина знает местоположение жертвы, он может применить Доминирование, как если бы стоял со своей жертвой лицом к лицу.

Правила: персонаж тратит пункт воли (два, если жертва — вампир или другое сверхъестественное существо) и проходит проверку восприятия + эмпатии (со сложностью, равной смекалке + скрытности жертвы). В случае успеха персонаж может применить против выбранной жертвы любую силу Доминирования, как если бы установил с ней зрительный контакт.

••••• •••• Голос Крови

Расстояние и время — не преграда для могущества Сородичей из числа мафусаилов. Голос Крови властно звучит в любом из их прямых и непрямых потомков, даже если те разбросаны по всей Земле, никогда в жизни не встречались со своими прародителями и даже не подозревают об их существовании. Как правило, голос Крови действует исподволь: он не указывает вампиру, что делать, а чего не делать, он медленно и незаметно изменяет его приоритеты так, чтобы лет через десять-двадцать Сородич по собственной воле выбрал указанный мафусаилом путь. Именно благодаря столь тихому и незаметному влиянию воздействие голоса Крови почти невозможно распознать как постороннее вмешательство; даже если жертва этой силы попытается проанализировать перемены в своём поведении, она, скорее всего,

отнесёт их на счёт личностного роста или сочтёт естественной реакцией на изменившиеся обстоятельства.

Правила: персонаж снижает свой показатель воли на один пункт и проходит проверку манипуляции + лидерства. Сложность этой проверки равна 4 + [количество поколений, представители которых услышат голос Крови]. Если персонаж не знает, чем занимается и какими интересами руководствуется каждый из его потомков (а скорее всего, так оно и есть), он может отдавать им только самые общие указания в духе «Трудитесь во благо клана Малкавиан» или «Уничтожьте всех, кто стремится погасить светоч знания». Голосом Крови персонаж может пользоваться, даже если пребывает в торпоре. Если сложность проверки превышает 10 пунктов, то каждый пункт разницы потребует одного дополнительного успеха. Каждый успех сверх того означает, что указания, переданные с помощью этой силы, будут действовать на протяжении 10 лет — да, управлять огромным потомством на протяжении долгого времени не так-то просто.

На вампиров, достигших Голконды, голос Крови не действует, а если действовал ранее, они об этом не узнают, даже если именно эта сила привела их к просветлению. Потомство просветлённых вампиров, однако, подобных преимуществ не получает (по крайней мере, до тех пор, пока они сами не достигнут Голконды). Голос Крови действует и на гулей, но гораздо слабее.

Сопротивление Доминированию

Большинство жертв Доминирования не способны противостоять воздействию этой Дисциплины, однако из этого правила существует ряд исключений:

Смертные: вампирский природный магнетизм слишком силён для того, чтобы воля простого смертного могла перед ним устоять. Сопротивляться силам этой Дисциплины способны лишь единицы, но истинно верующие, психически одарённые или крайне целеустремлённые люди вполне могут избежать ментальных оков Доминирования. Лишь крайне глупый и самонадеянный Сородич рискнёт пренебречь опасностью, которую представляют собой эти исключительно редкие человеческие существа. Об Истинной Вере подробно рассказано на стр. 400.

Вампиры: Доминирование не действует на Сородичей старшей, более сильной Крови. Для того чтобы использовать силу Доминирования против другого вампира, поколение персонажа должно быть не выше, чем поколение его потенциальной жертвы. Учёные Сородичи полагают, что это ограничение наложил на Дисциплину сам Каин, чтобы обезопасить себя от происков своих властолюбивых потомков. Более того, некоторые сторонники этой версии также полагают, что именно Каин был первым вампиром, постигшим искусство Доминирования.

Натура: натура жертвы может самым прямым и явным образом влиять на то, насколько эффективно будут действовать на неё силы Доминирования. Вампир может с относительной лёгкостью влиять на жертв с открытой, эмпатической натурой (вроде опекунов, детей или конформистов) и столкнуться с трудностями при воздействии на обладателей натур сильных или независимых (например, головорезов, организаторов или бунтарей). При желании рассказчик может снизить на один-два пункта сложность соответствующей проверки (или количество необходимых для активации силы успехов), если жертвой является слабая натура, и, наоборот, увеличить, если жертва — натура сильная. С другой стороны, сильную жертву легче спровоцировать на жестокие или агрессивные действия, чем слабую, и наоборот. Например, бунтарь вряд ли сможет столь же эффективно сопротивляться приказу выступить против Принца, как конформист. Во всех подобных случаях последнее слово остаётся за рассказчиком.

Провалы: если проверка активации Доминирования оканчивается провалом, жертва становится невосприимчивой к Доминированию этого вампира до конца истории.

Затмение

Знаковая дисциплина клана Ласомбра, Затмение, наделяет вампира властью над самой тьмой. Природа этой тьмы до сих пор остаётся среди Сородичей предметом живейших споров и обсуждений. Кто-то утверждает, что это всего лишь тени, кто-то — что Дисциплина даёт власть над материей, из которой состоит исторгнутая наружу вампирская душа.

Как бы то ни было, Затмение обычно производит устрашающий эффект — сложно оставаться равнодушным, глядя, как бушующая вокруг вампира зловещая тьма поглощает всё вокруг. Затмение практикуют в основном члены Шабаша, так что Сородичу Камарильи, активно прибегающему к к этой

Дисциплине, лучше сразу подыскать себе чертовски хорошее оправдание.

Примечание: вампир, использующий Затмение, может свободно видеть сквозь послушную его воле темноту, но других вампиров это не касается (даже если эти вампиры и сами являются адептами этой Дисциплины). Среди каинитов клана ходит немало историй о соперниках-ласомбра, которым пришлось бороться друг с другом за контроль над призванной ими обоими тьмой, но пока никто из авторитетных старейшин так и не поручился за достоверность ни одного из этих рассказов.

• Театр теней

Эта сила даёт вампиру ограниченный контроль над тенями и естественной, природной темнотой. Хотя на этом уровне вампир ещё не может создавать тьму из ничего, эта сила позволяет ему накладывать тени друг на друга и изменять их форму, создавая пятна и облака непроницаемого мрака. Кроме того, сила позволяет Сородичу отделять тени от отбрасывающего их объекта, создавая иллюзию присутствия того, чего на самом деле нет.

Тень или темнота, которую вампир контролирует при помощи этой силы, мистическим образом становится осязаемой. Кто-то описывает прикосновение этой субстанции как нечто холодное и текучее, кто-то — как горячее и липкое, но, как бы то ни было, эти тени могут физически воздействовать на тех, кого касаются, опутывая и сдерживая их. Некоторые особенно бессердечные ласомбра не чураются душить смертных при помощи их же собственных теней.

Правила: эта сила не требует никаких проверок — персонажу достаточно потратить один пункт крови, чтобы её активировать. Театр теней действует до конца сцены, а для того, чтобы им управлять, не требуется ни особенных усилий, ни концентрации. Укутанный тенями Сородич увеличивает пул проверок скрытности на один d10, а те, кто атакует его при помощи дистанционного оружия, получают +1 к сложности проверок попадания. Если вампир использует тени для устрашения, он увеличивает пул проверок запугивания на один d10. Если вампир опутывает жертв паутиной теней и клочьями густой темноты, их пул проверок выносливости (в том числе при проверках на прочность) уменьшается на один d10. Если пул при этом уменьшается до нуля, смертный, гуль или другое дышащее существо начинает задыхаться (на вампиров это не распространяется). Одновременно театр теней может воздействовать только на одну жертву или объект, но преимущества скрытности может получить и группа существ, но только если будет хранить хотя бы относительную неподвижность.

Откровенно сверхъестественные проявления этой силы способны оказать сильное психологическое воздействие на смертных и животных (и, по усмотрению рассказчика, на вампиров, прежде не сталкивавшихся с силами Дисциплины Затмения). Если вампир активирует эту силу в присутствии смертного, тот должен успешно пройти проверку смелости (сложность 8) — в противном случае пул всех его проверок до конца сцены снизится на один d10.

•• Покрывало ночи

При помощи этой силы вампир может создать облако непроглядной чернильной темноты. Это облако тушит свет и в какой-то мере приглушает звук. Жертвы, которым довелось побывать под Покрывалом ночи (и выжить), описывают это облако как противную вязкую субстанцию — подобные утверждения служат весомым доводом в пользу тех ласомбра, что считают призываемую Затмением темноту чем-то большим, чем просто отсутствие света.

Облако тьмы способно даже перемещаться, но это требует от призвавшего Покрывало ночи Сородича полного сосредоточения.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + оккультизма (сложность 7). Успех означает, что он призывает облако тьмы диаметром около трёх метров — аморфное, постоянно меняющее свою форму и время от времени выбрасывающее вовне что-то вроде теневых протуберанцев. Каждый дополнительный успех увеличивает диаметр облака вдвое (хотя вампир при желании может ограничить размеры облака, если не хочет, чтобы оно было слишком большим). Вампир может призвать Покрывало ночи в любую точку в радиусе 50 метров от него, но если эта точка находится вне поля зрения персонажа, ему придётся вдобавок потратить пункт крови, а сложность проверки активации силы повысится на два пункта.

Вязкая субстанция, из которой состоит призванное облако, гасит все оказавшиеся внутри него источники света (за исключением огня) и заглушает звуки, делая их практически неразличимыми. Жертвы, находящиеся внутри облака, ничего не видят и ощущают себя так, словно их внезапно окунули в бочку с дёгтем. Приглушённые и искажённые до неузнаваемости звуки также не особо помогают сориентироваться, так что жертвам приходится действовать практически вслепую (+2 к сложности всех проверок, см. на стр. 294). Тем, кто оказался в этой сверхъестественной темноте, не помогут даже силы вроде Обострения чувств, Глаза Зверя, Языка аспида и т. п. Кроме того, Покрывало ночи снижает пул проверок выносливости жертв на два d10. Этот эффект не суммируется с эффектом Театра теней, но если пул проверок выносливости жертвы при этом снижается до нуля, она также начинает задыхаться — для живого существа Покрывало ночи может стать смертельной ловушкой.

Смертные и животные, окружённые Покрывалом ночи, должны пройти проверку смелости (см. описание силы «Театр теней» выше), чтобы не впасть в панику и не бежать.

••• Руки Бездны

Отточив искусство управления тьмой, Сородич получает возможность сплетать тени в прочные подвижные жгуты, похожие на гигантские щупальца, способные хватать, опутывать и сокрушать его врагов.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит обычную проверку манипуляции + оккультизма (сложность 7). Каждый успех позволяет ему создать одно теневое щупальце длиной около двух метров, показатели силы и ловкости которого равны показателю Затмения создавшего их вампира. Если этот вампир обладает Дисциплинами Мощи и Стремительности, то их значения прибавляются, соответственно, к силе и ловкости созданных щупалец. При желании вампир может потратить пункт крови либо на то, чтобы увеличить силу или ловкость выбранного щупальца на один пункт, либо на то, чтобы удлинить это щупальце ещё на два метра. У каждого щупальца имеется четыре уровня здоровья, огонь и солнце действуют на них, как если бы они были вампирами, а проверку на прочность против лёгких и тяжёлых повреждений они проходят за счёт выносливости + стойкости своего создателя. Все наносимые щупальцам губительные повреждения считаются неотвратимыми.

Щупальца могут хватать и давить врагов, каждый ход проходя проверку урона (сила +1, тяжёлые повреждения). Для того чтобы вырваться из этой хватки, жертва должна победить во встречной проверке своей силы против силы щупальца (сложность обеих проверок равна 6). Обратите внимание, что при помощи щупалец нельзя манипулировать какими бы то ни было предметами (например, печатать на клавиатуре или вести автомобиль).

Стоит отметить, что щупальца могут появляться как из одного и того же места, так и из разных — источником материи для рук Бездны может послужить любой клочок тени или тёмный закоулок. Управлять щупальцами очень легко: если вампир не утратил боеспособность и не находится в торпоре, он может орудовать руками Бездны, не отвлекаясь от прочих дел.

•••• Чёрный метаморфоз

Каинит взывает к сокрытой внутри него тьме и сливается с ней, превращаясь в чудовищное создание из плоти и тени. Его тело покрывается пятнами и клочьями тьмы, а сквозь грудь и живот прорастают извивающиеся теневые щупальца. Сохраняя более или менее гуманоидный облик, окутанный внутренней тьмой вампир становится похожим скорее на демона, нежели на человека.

Правила: персонаж тратит два пункта крови и проходит проверку манипуляции + смелости (сложность 7) — у вампиров младших поколений этот

процесс займёт больше времени. В случае неудачи пункты крови тратятся впустую; при провале тьма выходит из-под контроля, и вампир вдобавок получает два неотвратимых губительных повреждения.

Под воздействием Чёрного метаморфоза тело вампира отращивает четыре щупальца, похожих на те, что создаются при помощи силы «Руки бездны» (см. выше); отличие между ними состоит только в том, что они обладают силой и ловкостью самого вампира (включая пункты Мощи и Стремительности). Эти щупальца в сочетании с окутывающими тело персонажа клочьями тьмы снижают пул проверок выносливости его жертв (включая проверки на прочность) на два d10 до тех пор, пока вампир контактирует со своими жертвами непосредственно или при помощи щупалец. Этот эффект не суммируется с эффектом других сил Затмения, но если выносливость жертвы при этом снижается до нуля, она также начинает задыхаться. Кроме того, пустив в ход все свои щупальца, вампир может предпринять одну дополнительную атаку за ход без положенных в этом случае ограничений, присущих множественным действиям. Вдобавок эта сила позволяет вампиру «видеть» всё, что происходит вокруг него даже в полной темноте.

Под действием Чёрного метаморфоза голова и конечности вампира то становятся полупрозрачными, будто растворяясь в воздухе, то наливаются густой чернотой — в сочетании с извивающимися вокруг тела щупальцами это производит поистине неизгладимое впечатление. Смертные, животные и другие существа, непривычные к подобным проявлениям сверхъестественного, при виде персонажа должны пройти проверку смелости (сложность 8) или впасть в паническое безумие сродни Ротшреку (разве что вызванному тьмой, а не видом открытого пламени). Многие Сородичи прекрасно осознают преимущества, которые даёт им это дьявольское обличье, — пока сила активна, персонаж увеличивает пул своих проверок запугивания на три d10.

••••• Сумеречный облик

На этом уровне власть Сородича над тенью становится настолько полной, что тот получает возможность буквально стать ею. Активировав эту силу, вампир превращается в амёбоподобный непроглядно чёрный сгусток тьмы. В этом обличье вампир практически неуязвим и может просачиваться сквозь самые крохотные щели, отверстия и трещины. Кроме того, в облике тени вампир может видеть в любой, даже самой непроглядной сверхъестественной темноте.

Правила: трансформация требует траты трёх пунктов крови (вампир может потратить их в течение нескольких ходов, если поколение не позволяет сделать это за один ход). В облике тени вампир неуязвим для физических атак, но и сам не может атаковать противников физически и продолжает получать губительные повреждения от огня и солнечного света. Впрочем, теневой вампир всегда может «топить» противников внутри своего бесплотного тела (см. эффект силы «Покрывало ночи») и использовать против них ментальные Дисциплины. Кроме того, теневой вампир может без проблем перемещаться по стенам и даже по потолку. При желании вампир может «перетечь» с пола прямо на потолок — у тени нет массы, и земное притяжение на неё не действует. Сложность проверок, связанных с приступами Ротшрека, спровоцированного огнём или солнечным светом, возрастает на один пункт, поскольку для теневого тела солнечные и огненные ожоги особенно болезненны.

Смертные и другие существа, непривычные к подобным проявлениям сверхъестественного, при виде персонажа должны пройти проверку смелости (сложность 8), чтобы не впасть в паническое безумие (точно так же, как в случае с силой «Чёрный метаморфоз»).

••••• • Внутренняя тьма

Эта сила позволяет каиниту воззвать к сокрытой внутри него тьме и исторгнуть её вовне из открытого рта. Впрочем, некоторые вампиры предпочитают рассекать свою плоть, позволяя внутренней тьме сочиться наружу из порванных жил. Зловещая тьма окутывает выбранную вампиром жертву, заставляя её истекать кровью и корчиться от леденящего душу страха.

Правила: персонаж проходит проверку воли (сложность 6) и тратит пункт крови. Исторгнутая им тьма немедленно обволакивает выбранную жертву; она не наносит ей физического вреда, но может изрядно её напугать. И жертва этой силы, и те, кто просто увидит облако внутренней тьмы, могут впасть в паническое безумие (см. описание силы «Сумеречный облик») — если, конечно, им уже не приходилось сталкиваться с силами этой Дисциплины.

Жертва, которую окутывает облако внутренней тьмы, каждый ход, пока остаётся внутри него, теряет по одному пункту крови. Избежать этой кровопотери можно, только осуществив успешную проверку выносливости (сложность 6).

Каинит, призвавший внутреннюю тьму, должен полностью концентрироваться, чтобы поддерживать её существование. Если вампира атакуют, облако немедленно вернётся в его тело тем же самым образом, что и появилось. Каинит и сам может в любой момент отозвать облако назад, получив половину потерянных его жертвами пунктов крови (округляйте в большую сторону). С точки зрения правил этот способ поглощения крови ничем не отличается от обычного Поцелуя, и если выпитая таким образом кровь принадлежала вампиру, она может послужить основой для уз крови. Обратите

внимание, что одновременно внутренняя тьма способна контактировать с несколькими существами, но за ход может пустить кровь лишь одному из них (по выбору вампира).

••••• • Шаг сквозь тени

Вампир обретает настолько тонкий контроль над тьмой, что может раствориться в одной тени, а миг спустя выйти из другой. Вампира, постигшего эту силу, не смогут остановить ни стены, ни перекрытия, ни сверхъестественные барьеры. Единственное, что может ему помешать, — это отсутствие темноты или тени там, где он намеревается выйти (в таком случае вампир материализуется прямо перед преградой, которую намеревался преодолеть).

Правила: персонаж ступает в тень и проходит проверку ловкости + оккультизма. В случае успеха он мгновенно переносится в другую тень в радиусе 15 метров от первой. Неудача означает, что персонаж остаётся на месте, а при провале вампир застревает где-то между тенями (все зловещие подробности этого досадного происшествия остаются на усмотрение дьявольской изобретательности рассказчика). Для того чтобы протолкнуть сквозь тень другого персонажа (на тех же условиях и с теми же последствиями, что и при самостоятельном шаге сквозь тени), вампир должен пройти проверку силы + оккультизма.

••••• •• Теневой близнец

На этом уровне Дисциплины вампир достигает таких высот в искусстве обращения с тьмой, что может наделять её зачатками разума. Оживив свою или чужую тень, вампир может «освободить» её и приказать сделать то, что ему нужно. Индивид, лишившийся тени, — так называемый родитель, — получит её обратно, только когда сила перестанет действовать.

Эта сила может послужить вампиру мощным психологическим оружием как против людей, так и против неопытных Сородичей — ходят слухи о смертных, которые гибли от ужаса, увидев, как насмехается или угрожающе нависает над ними их собственная тень.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку воли (сложность 8). Если проверка удачна, тень выбранного индивида становится слугой вампира и получает свободу от своего прежнего хозяина на один час за каждый полученный успех (обратите внимание, что тень вернётся на место с рассветом вне зависимости от количества полученных успехов). Характеристики и способности теневого близнеца вдвое ниже показателей родителя тени (округляйте в меньшую сторону); теневые близнецы не слишком общительны, так что их социальные параметры вообще вряд ли будут иметь значение (в отличие, например, от смекалки). Кроме того, теневой близнец получает Дисциплину Затмения, значение которой вдвое меньше, чем у вампира, который его оживил (округляйте вниз). Смертные и вампиры, незнакомые с силами Затмения, при виде теневого близнеца должны пройти проверку смелости (как в описании силы «Театр теней», см. стр. 156).

При необходимости теневой близнец может удаляться от своего родителя на расстояние до 15 метров и проникать практически куда угодно, просачиваясь сквозь самые крохотные отверстия, трещины и щели. Он может сражаться по обычным правилам, и противники могут атаковать его как врага из плоти и крови, но сам теневой близнец при этом будет наносить и получать вдвое меньше урона, чем обычно (округляйте вниз). Огонь и сверхъестественные атаки (вампирские клыки, мистические силы и т. п.) являются исключением из этого правила — они наносят весь положенный урон. Если теневой близнец погибает, его родитель лишается половины имеющихся у него в запасе пунктов воли и немедленно проходит проверку смелости, чтобы избежать приступа Ротшрека (сложность 9).

••••• ••• Темница

Создав сгусток абсолютно непроницаемой тьмы, каинит может превратить его в смертельную ловушку для своих врагов. Внутри этой «камеры» нет воздуха — только ледяная пустота, так что смертный, оказавшись внутри неё, попросту задохнётся. Впрочем, даже запертому внутри вампиру останется уповать лишь на милость своего тюремщика — выбраться из темницы можно только по воле того, кто её создал.

Правила: вампир создаёт темницу, тратя пункт крови. Для того чтобы создать темницу вокруг конкретной жертвы, персонаж вдобавок должен пройти встречную проверку смекалки + воровства против ловкости + оккультизма жертвы (сложность обеих проверок равна 7). Смертный, оказавшись внутри, задохнётся через [выносливость жертвы] минут, хотя вампир при желании может оставить голову жертвы снаружи или «запереть» в темнице не только жертву, но и небольшой запас воздуха. Вампир же, находясь в темнице, просто висит в безмолвной темноте, не может пользоваться Дисциплинами и предпринимать других действий. Темница исчезает, если её касаются лучи солнца (что может стать очень неприятным сюрпризом для запертого внутри вампира) или если того пожелает её создатель. Вампир может поддерживать существование только одной темницы, в которой может быть заперта только одна жертва — некоторым каинитам-философам этот факт даёт основание считать, что создаваемая вампиром темница суть материальное воплощение его души.

••••• •••• Ариманов домен

Эта сила позволяет вампиру призывать тьму настолько густую и удушающую, что она способна погасить даже пламя жизни — или нежизни — во всяком, кого захлестнул её чёрный вихрь. Ариманов домен — это 15-метровое облако пустоты, которое зарождается на ладони вампира, расползается вокруг и стремительно исчезает вместе с телами погубленных жертв. Губительный вихрь не разбирает друзей и врагов, пожирая всякого, кому не посчастливилось оказаться поблизости.

Правила: персонаж тратит два пункта воли и концентрируется на протяжении трёх ходов. Всё это время в его ладони пульсирует, расползаясь вокруг, непроглядно чёрное облако. В конце третьего хода персонаж проходит проверку манипуляции + оккультизма (сложность 6). Каждый успех означает, что все жертвы, находящиеся в данный момент в радиусе действия силы, получают по одному тяжёлому повреждению (по одному губительному повреждению, если жертва — вампир). Причинив повреждения, Ариманов домен исчезает, унося во тьму тела тех, кто погиб, находясь внутри этой зловещей тени.

Метаморфозы

Эта Дисциплина дарует Сородичам мистическую способность манипулировать собственной физической оболочкой. Некоторые вампиры считают, что эта способность проистекает из неразрывной связи с дикой природой, другие уверены, что это лишь логичное развитие одного из аспектов метки Каина. Как бы то ни было, адепты этой Дисциплины могут отращивать звериные когти, превращаться в туман, перекидываться в волков и летучих мышей и даже сливаться с землёй.

Трансформировавшись при помощи Метаморфоз, Сородич, как правило, сохраняет способность пользоваться другими Дисциплинами: например, вампир в облике волка сохранит способность читать ауры и разговаривать с животными. Впрочем, по решению рассказчика некоторые Дисциплины в определённых ситуациях могут всё же оказаться недоступными. Одежда и другие вещи перевоплощённого Сородича трансформируются вместе с ним (предположительно, попросту сливаясь в процессе с материальным телом вампира), однако помните, что броня и прочее подобное снаряжение перестаёт действовать, пока персонаж не трансформируется обратно.

Эта Дисциплина не позволяет изменять или трансформировать большие предметы и других существ; Метаморфозы — это проявление личной силы духа вампира, его власти над своим материальным телом. Сородич, пронзённый колом в сердце (а значит, запертый внутри своего тела), не может трансформироваться, хотя некоторые верят, что высшие силы Метаморфоз позволяют обойти и это ограничение.

Метаморфозы являются знаковой Дисциплиной Гангрелов, хотя Сородичи из других кланов порой постигают её секреты, заручившись наставничеством одного из этих полудиких каинитов.

• Глаза Зверя

Глаза Зверя позволяют вампиру прекрасно видеть в полной темноте и свободно обходиться без источников света даже в самых тёмных подвалах и под сводами самых глубоких пещер. В такие моменты глаза вампира светятся красным — зрелище, которое вряд ли оставит равнодушным хоть одного смертного.

Правила: персонаж должен заявить, что активирует силу, — проверка не требуется, но сам метаморфоз длится один ход. Пока эта сила активна, персонаж получает +1 к сложности всех социальных проверок с участием смертных (если, конечно, он не позаботится прикрыть свои светящиеся глаза — например, надеть тёмные очки). Без этой силы вампир, находящийся в полной темноте, будет вынужден действовать вслепую, как простой смертный (см. стр. 294).

•• Когти Зверя

Ногти вампира превращаются в длинные звериные когти. Эти когти отличаются сверхъестественной остротой и прочностью — они рассекают плоть врагов, как масло, и без особого труда способны крушить камень и рвать металл. Кроме того, эти когти пропитаны эманациями Зверя, что делает их страшным оружием в бою против сверхъестественных существ. Ходят слухи, что некоторые гангрелы сумели слегка видоизменить эту силу и научились превращать свои зубы в грозные звериные клыки.

Правила: персонаж тратит пункт крови и заявляет, что выпускает когти, — никаких проверок не требуется, но сам метаморфоз занимает один ход. Персонаж может выпустить когти как на руках, так и на ногах (по выбору игрока). Сила действует до конца сцены.

В сражении персонаж атакует как обычно, но урон от удара когтями равен силе + 1 (губительные повреждения). При проверке на прочность против повреждений, нанесённых ударом когтей Зверя, можно использовать только Стойкость (или иную аналогичную способность). Кроме того, сложность проверок лазания снижается на два пункта.

••• Слияние с землёй

Эта сила — одна из наиболее востребованных и популярных сил Дисциплины Метаморфозов. Она позволяет вампиру погрузиться прямо в почву и в буквальном смысле слова слиться с ней, трансформировав субстанцию своей плоти в нечто среднее между телом и землёй.

Обратите внимание: даже слившись с землёй, вампир не может перемещаться внутри неё. Кроме того, нельзя слиться с землёй без непосредственного с ней контакта: деревянные доски, асфальт, даже искусственный газон — любое препятствие между вампиром и почвой не позволит воспользоваться этой силой. Впрочем, для адепта Метаморфоз не составит особого труда выпустить когти и в кратчайшие сроки решить эту проблему.

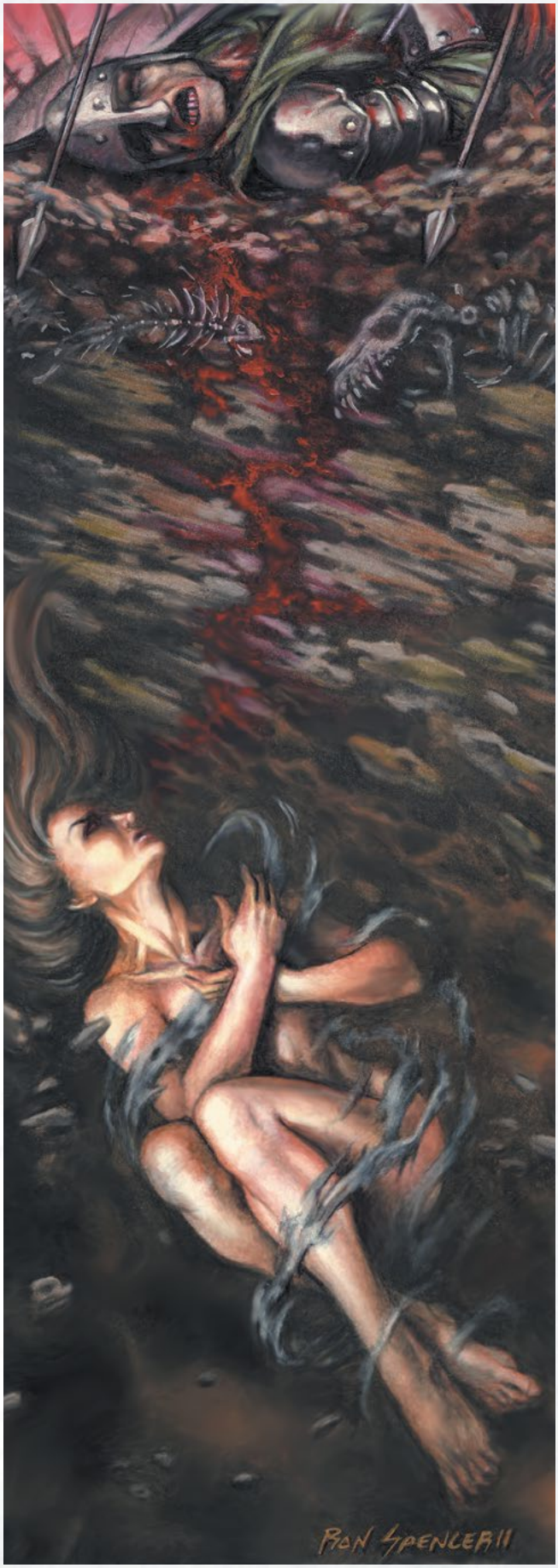
Погрузившись в землю, вампир получает полную защиту от солнечного света (если дело происходит под открытым небом). Кроме того, слияние с землёй — один из наиболее надёжных и безопасных для вампира способов спокойно проспать пару-другую столетий. Самые суеверные параноики из числа Сородичей утверждают, что по всей планете в объятиях земли спят, ожидая наступления Геенны, тысячи и тысячи Древних.

Пока эта сила активна, тело вампира пребывает в промежуточном состоянии между плотью и землёй, а его душа — где-то между материальным миром и астралом. В этом состоянии вампира очень непросто найти, даже при помощи сверхъестественных способностей. Однако если потревожить почву, в которой растворено тело вампира, или атаковать его духовную оболочку из астрала, Сородич немедленно вернётся в материальный мир, причём в полном сознании и боевой готовности. Материализованное тело при этом вытесняет окружающую его землю, так что пробуждение вампира обычно сопровождается бьющим во все стороны фонтаном рыхлой земли.

Правила: проверка не требуется — персонаж просто тратит пункт крови. Процесс погружения под землю занимает один ход. Слившись с землёй, персонаж впадает в состояние, очень похожее на торпор, но при этом позволяющее примерно ощущать, что происходит вокруг. Для того чтобы проснуться раньше намеченного времени, персонаж должен пройти проверку Человечности/Пути (сложность 6).

Поскольку персонаж во время слияния с землёй во всех смыслах находится в некоем промежуточном состоянии, сложность любых проверок, связанных с его обнаружением (начиная от поиска по запаху и заканчивая астральными путешествиями), возрастает на два пункта. Астральные тела других вампиров не могут взаимодействовать с духом персонажа напрямую — они будут просто проходить сквозь него, как сквозь густой кисель. В материальном же мире, наоборот, земля, с которой слился вампир, становится твёрдой и прочной, почти как гранит.

В случае если вампир подвергнется опасности (с любой стороны), он немедленно вернётся в материальный мир. Материализация тела будет сопровождаться фонтаном выброшенной в воз-



дух грязи и рыхлой земли (в этот ход все окружающие получают +2 к сложности всех проверок, связанных с восприятием). Значение инициативы персонажа в первый ход после пробуждения снижается на два пункта — столь резкий метаморфоз немного сбивает с толку. В остальном выбравшийся из земли персонаж может действовать как обычно.

•••• Облик Зверя

Эта сила наделяет вампира легендарной способностью принимать облик диких зверей — волка или летучей мыши. Это не какая-нибудь иллюзия — Сородич действительно превращается в представителя соответствующего биологического вида. Конечно, в этом обличье он будет крупнее и сильнее большинства животных того же вида и будет во всём превосходить даже тех зверей, тела которых в настоящий момент служат вместилищем для других вампиров (см. силу «Поглощение духа», Анимализм 4 — стр. 139). Превратившись в зверя, вампир в полной мере сохранит свой разум и характер, но при этом получит доступ к способностям, присущим своему новому телу (например, острому обонянию или возможности летать). Вампиры клана Гангрел славятся тем, что способны принимать облик зверей, которые наилучшим образом приспособлены к окружающей местности. Так, например, в Африканской саванне гангрел превратится не в волка, а в шакала; в горах Азии — в буанзу[1], а в городской канализации — в гигантскую крысу. О подобном мастерстве обращения с Дисциплиной Метаморфозов остальным вампирам остаётся только мечтать.

Правила: персонаж выбирает облик и тратит от одного до трёх пунктов крови. Если он потратит один пункт крови, метаморфоз завершится за три хода; если два, то за два хода; если три, то за один. Сила останется активной до рассвета (если, конечно, персонаж не решит пройти обратный метаморфоз до истечения этого срока).

Пока персонаж пребывает в облике зверя, он может пользоваться любыми Дисциплинами, кроме Некромантии, Серпентиса, Тауматургии и Преображения (и других неуместных, по мнению рассказчика, Дисциплин). Кроме того, каждый облик даёт персонажу способности выбранного существа. Так, в облике волка зубы и когти вампира наносят урон, равный силе +1 (губительные повреждения), скорость бега увеличивается вдвое, а сложность любых проверок восприятия снижается на два пункта. В облике летучей мыши сила вампира снижается до 1, но взамен он получает способность летать со скоростью до 30 км/ч, сложность проверок восприятия, связанных со слухом, снижается на три пункта, а сложность проверок попадания по вампиру увеличивается на два пункта из-за небольшого размера животного.

Рассказчик может позволить персонажам-гангрелам принимать облик других животных, но природные способности этих животных ему придётся продумать самостоятельно.

••••• Превращение в туман

Эта внушающая трепет сила позволяет вампиру превращаться в туман. Его тело при этом трансформируется в дымчатое облако, полностью послушное воле Сородича. Это облако способно довольно резво перемещаться по воздуху, свободно проникая сквозь решётки, щели, трещины, трубы и другие маленькие отверстия. Конечно, достаточно сильный ветер способен сдуть его прочь, но даже урагану не под силу его развеять.

Некоторые Сородичи полагают, что эта сила есть не что иное, как проявление безраздельной власти вампира над материей; некоторые верят, что этот туман — воплощение бессмертной (пусть и проклятой) вампирской души.

Правила: проверка не требуется — игрок просто объявляет, что его персонаж превращается в туман. Персонаж при этом тратит от одного до трёх пунктов крови. Если он потратит один пункт крови, метаморфоз завершится за три хода; если два, то за два хода; если три, то за один. Превратившись в облако, вампир получает возможность свободно перемещаться по воздуху — сильный ветер может затруднить перемещение, а Дисциплины типа Мощи, напротив, облегчить. Превратившись в туман, вампир сохранит способность воспринимать окружающее пространство, но не сможет использовать Дисциплины, силы которых требуют установления зрительного контакта с жертвой.

В виде тумана вампир неуязвим для физических атак; сверхъестественные атаки действуют как обычно. Кроме того, пул проверок урона от огня и солнечного света снижается на один d10. При этом вампир и сам не может атаковать противников физически — в том числе других вампиров, превратившихся в туман. Впрочем, ничто не мешает персонажу использовать Дисциплины, которые не требуют наличия материального тела.

••••• • Перемещение под землёй

Обладая этой силой, персонаж, который слился с землёй, может использовать её не только как убежище, в котором можно переждать день. Теперь он может перемещаться под покровом почвы, плавая, словно в воде. Некоторые старейшины используют эту силу как способ путешествовать, не подвергая

1. Прим. пер.: красный или гималайский волк.

себя излишней опасности, в то время как другие видят в ней эффективный способ получить тактическое преимущество в бою.

Правила: для того чтобы активировать эту силу, персонаж должен слиться с землёй (см. выше). Никаких дополнительных проверок и затрат при этом не требуется. Под землёй вампир может двигаться только шагом, но и в этом случае его скорость будет вдвое ниже, чем обычно. При этом он не может видеть, но способен безошибочно ощущать, что находится в радиусе 50 метров. Вода, камни, корни деревьев, железобетон и прочие подобные включения при перемещении под землёй считаются непроницаемыми — вампир может передвигаться только сквозь толщу земли и схожих с ней субстанций (вроде песка или гравия). При перемещении под землёй между двумя вампирами возможен только непосредственный физический контакт. Пул проверок урона при этом уменьшается вдвое, а сложность проверок парирования и уклонения снижается на два пункта. Если под землёй происходит погоня, считайте её продолжительной встречной проверкой силы + атлетики (см. стр. 268–269).

••••• • Мраморная плоть

О боевом мастерстве и сверхчеловеческой стойкости старейшин-гангрелов давно ходят легенды. Услышав историю о вампире, которого не берут ни пули, ни мечи, многие сразу сочтут, что речь идёт об адепте Стойкости, но кое-кто из мудрецов непременно вспомнит и о Сородичах, постигших секреты Мраморной плоти. Тело старейшины, обладающего этой силой, способно превращаться в нечто вроде гибкого камня — прочного, но ничем не отличающегося на ощупь от кожи и движущихся под нею мышц.

Правила: персонаж тратит три пункта крови; метаморфоз происходит практически мгновенно и действует до конца сцены. Пока сила активна, пул проверок урона любых физических атак против вампира снижается вдвое (округляйте в меньшую сторону). Сюда входят удары кулаков, когтей, мечей, попадания из огнестрельного оружия и взрывы; огонь, солнечный свет и сверхъестественные силы наносят свой обычный урон (единственное исключение — это сверхъестественные силы, которые наносят урон посредством физических атак, например, камень, брошенный при помощи Мановения Мысли). Кроме того, пока сила активна, персонаж может голыми руками парировать атаки в ближнем бою, как если бы он был вооружён.

••••• •• Посмертная маска

В отношении этой силы мнения каинитов делятся на два лагеря. Те, кто ведёт активную политическую жизнь и регулярно взаимодействует со смертными, считают её приемлемой и даже необходимой. Сородичи, склонные принимать дикую, звериную сторону своей природы, однако, считают посмертную маску возмутительным пренебрежением самой сутью бытия вампиром. Основой для противоречий служит тот факт, что эта сила позволяет старейшинам на время принимать внешний вид, которым они обладали до Становления, сглаживая все накопленные за столетия звериные черты. Посмертной маской пользуются исключительно гангрелы; конечно, ходят слухи о нескольких старейшинах-носферату, пытавшихся воспользоваться её возможностями, но все подобные истории, как правило, заканчиваются описанием какой-нибудь внезапной и особенно замысловатой Окончательной смерти.

Правила: персонаж тратит три пункта крови, один пункт воли и проходит проверку воли (сложность 8). Успех означает, что он становится точной внешней копией человека, которым он был в ночь своего Становления, избавляясь от всех звериных черт, полученных в результате приступов ярости (см. стр. 322). Эта сила также возвращает к исходному значению все параметры, имеющие отношение к социальным взаимодействиям (так, например, утраченные пункты привлекательности будут восстановлены, а утраченные пункты Человечности — нет). При провале проверки воли персонаж получает ещё одну звериную черту (см. описание изъяна клана Гангрел на стр. 59). Активированная посмертная маска действует до конца сцены.

••••• •• Облик яростного Зверя

Вампиров, постигших эту силу, нередко путают с цимисхами, практикующими силу «Чудовищный облик» (Преображение 4 — см. стр. 197). Вампир, принимающий облик яростного Зверя, превращается в громадного чудовищного гуманоида в полтора раза выше и втрое тяжелее него самого. Внешний вид этого чудовища напоминает кошмарную помесь внешности персонажа и животного, с которым он чувствует особое сродство (чаще всего это волки, крысы и большие кошки, хотя встречаются и вороны, и змеи, и летучие мыши, и прочие — порой довольно неожиданные — живые существа). Облик яростного Зверя отдалённо напоминает боевое обличье оборотней, но разница между ними быстро становится очевидной.

Правила: персонаж тратит три пункта крови. Метаморфоз длится три хода и начинается после того, как персонаж потратит третий пункт крови. При желании персонаж может потратить до трёх пунктов крови дополнительно — каждый дополнительный пункт крови ускорит трансформацию на один ход. Как только метаморфоз завершится, персонаж может оставаться в облике яростного Зверя до рассвета (если, конечно, игрок не захочет прекратить действие силы раньше).

Как только персонаж постигает эту силу, он должен определиться, облик какого животного он желает использовать. При этом персонаж получает 7 пунктов характеристик, которые игрок должен распределить между физическими характеристиками своего персонажа по собственному усмотрению (но не менее одного и не более пяти пунктов на каждую характеристику). Эти пункты прибавляются к показателям соответствующих характеристик персонажа, пока он находится в облике яростного Зверя. Так, персонаж может получать +5 к силе, +1 к ловкости и +1 к выносливости, но не +5 к силе и +2 к ловкости. Сделанный однажды выбор изменить нельзя, но можно приобрести эту силу ещё раз по правилам приобретения старших сил (см. стр. 136) и получить второй, альтернативный облик (активируя силу, игрок должен указать, какой из имеющихся обликов его персонаж желает принять). Кроме того, в облике яростного Зверя урон от ударов когтей и клыков персонажа будет равен силе + 2 (губительные повреждения). Также персонаж получает дополнительный уровень здоровья «легко ранен», а скорость его бега удваивается. Наконец, по завершении трансформации также активируются эффекты сил «Обострение чувств» (Ясновидение 1 — см. стр. 251) и «Глаза Зверя» (Метаморфозы 1 — см. стр. 160) со всеми присущими им плюсами и минусами.

Впрочем, эта сила сопряжена с двумя большими недостатками. Во-первых, вампир утрачивает большую часть своих коммуникативных способностей — все его социальные характеристики снижаются до 1 (или до 0, если характеристика и без того была равна 1). Во-вторых, в облике яростного Зверя вампир более подвержен его позывам — сложность всех проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости, возрастает на два пункта, и персонаж не может тратить пункты воли, чтобы гарантировать успех.

••••• •• Бесплотное тело

Эта могущественная разновидность силы «Превращение в туман» позволяет вампиру пользоваться большинством преимуществ младшей силы, игнорируя почти все её недостатки. В бесплотном теле вампир сохраняет свой внешний вид, но становится нематериальным. В этом состоянии он может без проблем проходить сквозь стены и перекрытия и игнорировать летящие сквозь него пули. Несмотря на отсутствие лёгких, вампир сохраняет способность говорить, и этот факт вызывает особенный интерес у старейшин Дочерей Какофонии.

Правила: персонаж тратит три пункта крови. Метаморфоз занимает один ход, и когда он завершится, персонаж может оставаться бесплотным до конца ночи (если, конечно, игрок не захочет прекратить действие силы раньше). Пока сила активна, персонаж становится нематериальным, но при этом полностью сохраняет свой обычный облик. На бесплотного персонажа не действуют физические атаки, а пул проверок на прочность против огня и солнечного света увеличивается вдвое. Кроме того, вампир может игнорировать земное притяжение и проходить сквозь стены, полы и потолки помещений; скорость «полёта» при этом равна скорости перемещения шагом. Бесплотный персонаж также может пользоваться Дисциплинами, не требующими наличия материального тела или физического контакта с жертвой. Главным недостатком этой силы является тот факт, что физически взаимодействовать с окружением вампир может только при помощи сил вроде Мановения Мысли.

••••• ••• Очищение пронзённого Зверя

Если верить архивам Камарильи, количество старейшин-гангрелов, убитых смертными и анархами в ходе действий Инквизиции и Восстания анархов, непропорционально мало по сравнению со старейшинами других кланов. Залогом столь аномальной выживаемости послужила именно эта сила. Постигнув её, адепт Метаморфоз получит возможность извергать оскверняющие его плоть инородные предметы — даже если это вбитый прямо в сердце деревянный кол.

Правила: персонаж тратит три пункта крови и проходит проверку воли (сложность 6 или 8, если вампир парализован ударом в сердце). Одного успеха достаточно, чтобы с силой вытолкнуть из тела персонажа все инородные предметы и субстанции, будь то грязь, пули или вонзённый в сердце кол. Все предметы покидают тело одновременно и очень быстро — чем больше вытолкнутый предмет, тем дальше и сильнее он отлетает. Каждый извергнутый предмет считается атакой против тех, кто находится неподалёку. Пул проверки этой атаки состоит из трёх d10, а пул проверки урона при попадании варьируется от одного до четырёх d10 — в зависимости от размера предмета. Если персонаж желает оставить какой-нибудь из предметов в теле (например, протез) или извлечь его лишь частично (например, чтобы обмануть бдительность противника, вытолкнув кол из сердца так, чтобы тот остался торчать в груди), он должен дополнительно потратить пункт воли в процессе активации силы.

••••• •••• Внутреннее средоточие

О существовании этой силы известно, пожалуй, лишь её обладателям — гангрелам из числа мафусаилов. Дело в том, что у Внутреннего средоточия нет никаких внешних проявлений, и впечатляет оно в основном своей потрясающей действенностью. Активировав эту силу, вампир получает способность

использовать внутренние ресурсы своего неживого организма с эффективностью, попросту недостижимой для менее искушённых в Метаморфозах Сородичей: с лёгкостью переносить тяжелейшие раны, двигаться с поразительной скоростью и наносить сокрушительной силы удары.

Правила: персонаж тратит четыре пункта крови на активацию силы и по два пункта крови за каждый ход после первого, пока сила остаётся активной. Внутреннее средоточие обладает тремя основными эффектами. Во-первых, каждый ход персонаж получает возможность совершать дополнительные действия в количестве, равном базовому показателю его Ловкости, причём без ограничений, присущих множественным действиям. Во-вторых, пул проверок урона от физических атак персонажа увеличивается на три d10. В-третьих, количество повреждений, полученных персонажем после проверки на прочность, уменьшается вдвое (округляйте в меньшую сторону) — так, например, если после проверки на прочность атака наносит персонажу пять повреждений, он получает только два.

Обратите внимание, что в сочетании с другими силами Метаморфозов (например, с силой «Облик яростного Зверя» — см. выше) и такими Дисциплинами, как Стремительность, Стойкость и Мощь, Внутреннее средоточие способно превратить вампира в поистине грозного противника.

Мощь

Эта Дисциплина наделяет Сородичей сверхъестественной силой. Она позволяет им совершать гигантские прыжки, поднимать огромные тяжести и сокрушать врагов ударами невероятной разрушительной силы. Даже юные Сородичи, обладающие этой Дисциплиной, демонстрируют сверхчеловеческую физическую мощь, а старейшины и вовсе способны перепрыгивать дома, швыряться машинами, будто пустыми жестянками, и ломать бетонные стены, как картонки. Конечно, многие ментальные Дисциплины тоже способны вселять в окружающих благоговение и трепет, но грубую эффективность Мощи ни в коем случае не стоит сбрасывать со счетов.

Особенно широко Мощь распространена среди Бруха, Джованни, Ласомбра и Носферату, но и члены других кланов при желании могут без особого труда найти того, кто обучит их премудростям этой грозной Дисциплины.

Правила: каждый пункт Мощи увеличивает пул любых проверок силы на один d10. Кроме того, при желании персонаж может потратить пункт крови, чтобы на один ход обменять любое количество пунктов Мощи на равное количество гарантированных успехов во всех проверках силы. В ближнем бою (т. е. в драке и фехтовании) успехи, полученные благодаря Мощи (как полученные в результате проверки силы, так и гарантированные) учитываются при подсчёте результатов проверок урона.

Мощь 6+

Конечно, у плоти и крови есть свои пределы, но когда дело касается физической силы, текущая в жилах вампиров витэ позволяет переступать непреодолимые для смертных границы. Владеющие Мощью старейшины порой демонстрируют проявления физической силы, недостижимые даже для других вампиров. Сочетая возможности крови и несгибаемой воли с крепостью мышц и костей, сверхъестественные силы этой Дисциплины способны дать вампиру нечто большее, чем просто умение поднимать огромные тяжести, — если, конечно, Сородич сам пожелает углубиться в их изучение.

Старшие силы Мощи приобретаются по тем же правилам, что и силы Стремительности или Стойкости: выбирая доступ к одной из этих сил, вампир отказывается от пункта Мощи (и, соответственно, всего, что с ним связано). Конечно, накопив достаточно пунктов опыта, вампир всегда может обменять их на «пропущенный» пункт Мощи по правилам старших сил Дисциплин (см. одноимённую врезку на стр. 136).

••••• • Отпечаток

Вампир, достаточно искушённый в тонкостях приложения Мощи, может гнуть сталь и крушить камни голыми руками. Фактически Отпечаток позволяет Сородичу прижать, сдавить или толкнуть предмет с такой силой, чтобы оставить на нём глубокий отпечаток своей ладони (или пальцев), причём сам предмет может быть чем угодно — хоть листом бронированной стали. Эту силу можно использовать для того, чтобы запугать своего впечатлительного собеседника или без труда карабкаться по любым поверхностям, точными ударами выбивая и проминая себе упоры для рук и ног.

Правила: персонаж тратит один пункт крови. Сила остаётся активной до конца сцены. Глубину отпечатков в каждом конкретном случае определяет рассказчик — стоит учитывать силу, которую вампир способен приложить, а также прочность и толщину материала. Если объект будет достаточно тонким, персонаж может попросту пробить его насквозь (стена) или сломать (водопроводная труба или фонарный столб).

••••• •• Землетрясение

Согласно определению умников-философов, Мощь — это не более чем искусство нанесения очень сильных ударов. Но что если цель находится слишком далеко? Если вампир знает эту Дисциплину достаточно хорошо, для него ответ будет очевиден —

нужно использовать Землетрясение. Если говорить совсем просто, то смысл этой силы в том, чтобы ударить землю в точке «А» так, чтобы сокрушительная мощь, вложенная в этот удар, высвободилась из-под земли в точке «Б».

Правила: персонаж тратит два пункта крови и проходит проверку ловкости + драки, как если бы он хотел атаковать выбранную жертву в ближнем бою. Затем персонаж топает ногой или бьёт кулаком по земле, и в небо ударяет сокрушительный поток жирной грязи и расколотых камней. Если удар приходится в цель, этот гейзер разверзается прямо под ногами у выбранной жертвы (та может попытаться уклониться от удара, но сложность проверки уклонения возрастает на два пункта).

Дистанция действия этой силы равна трём метрам за каждый пункт Мощи персонажа, а её цель должна находиться в зоне прямой видимости вампира. В случае неудачи удар приходится в случайное место в радиусе действия силы, а при провале вампир «подрывает» сам себя и может провалиться под землю, оказавшись погребённым под кучей песка и камней.

••••• ••• Щелчок

Порой при столкновении со сверхъестественной реальностью даже самые банальные трюизмы[1] вроде «дело мастера боится» обретают новое звучание — вампир, постигший эту силу, способен превратить любое лёгкое и непринуждённое движение (взмах рукой, щелчок пальцами, бросок бейсбольного мячика) в смертоносный, сокрушительный удар. Обычно противник не ожидает ничего подобного и, как правило, попросту не успевает ничего предпринять. Именно это делает Щелчок, пожалуй, самым опасным проявлением Дисциплины Мощи.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку ловкости + драки (сложность 6). Кроме того, он должен сделать какой-нибудь жест, чтобы обозначить того, кому достанется удар. Выбор жеста целиком и полностью остаётся на усмотрение игрока — подойдёт всё что угодно от щелчка пальцами до воздушного поцелуя.

Дистанция действия этой силы ограничена только дальностью восприятия самого вампира, а если удар приходится в цель, он наносит тот же урон, что и обычный удар (включая любые дополнительные преимущества).

Некромантия

Некромантия — это не только Дисциплина, но и школа кровавого чародейства, посвящённая искусству управления душами умерших. Как и Тауматургия, Некромантия — это нелинейная Дисциплина, разделённая на несколько путей и множество сопутствующих им ритуалов. Искусство Некромантии не пользуется особенной популярностью среди Сородичей, а к её адептам — в основном вампирам клана Джованни, — относятся с недоверием и стараются не иметь с ними никаких дел (если, конечно, кому-нибудь вдруг не понадобятся услуги опытного некроманта).

За сотни лет своего развития вампирская загробная волшба претерпела массу изменений, эволюционировала и разделилась на несколько сильно отличающихся друг от друга путей. Подавляющее большинство современных некромантов сначала постигает Путь Склепа и только потом начинает изучать остальные пути. Уровень основного пути растёт вместе с уровнем Некромантии персонажа. Остальные пути необходимо приобретать отдельно, за пункты опыта, по правилам приобретения вторичных путей.

Как и в Тауматургии, в Некромантии существует масса чародейских ритуалов. Конечно, действуют они не настолько быстро, как силы, но практически каждый из них производит весьма впечатляющий долговременный эффект. Естественно, ингредиентами, необходимыми для проведения некромантических ритуалов, зачастую являются вещи типа истлевших трупов, рук висельников и прочих неприглядных компонентов, обретение которых, как правило, сопряжено с немалыми трудностями.

Правила: каинит-некромант должен достичь хотя бы третьего уровня основного пути, прежде чем получит возможность изучать второй путь, и достичь пятого (высшего) уровня основного пути, чтобы начать изучать третий путь.

Как и в случае с Тауматургией, развитие основного пути проходит по правилам развития Дисциплины, а развитие остальных — по правилам вторичных путей (см. стр. 131). Некромантия далеко не столь жёстко структурирована, сколь Тауматургия, так что проверки активации сил могут быть самыми разными, причём отличия существуют не только между путями, но и между силами в рамках одного и того же пути. Путь Склепа, наиболее распространённый из всех путей Некромантии, описан первым, остальные пути приведены в алфавитном порядке.

Параметры призраков можно найти в девятой главе, на стр. 414–415.

Путь Склепа

Путь Склепа позволяет вампиру видеть, призывать и подчинять своей воле души умерших. Постигнув этот путь, некромант сможет «привязывать» призраков к определённым местам и объектам

1. Прим. пер.: общеизвестная, избитая истина.

и при желании даже наносить урон их бесплотным телам. Поскольку Некромантия нередко имеет дело с призраками, начинающие некроманты чаще всего начинают изучение своего искусства именно с Пути Склепа.

Примечание: если Сородич использует силы этого пути против призрака в присутствии чего-то, что имело для этого призрака большое значение, шансы на успешную активацию силы значительно возрастут, поскольку сложность проверки активации снизится на 2 пункта. Такой предмет (или место) может иметь отношение как к гибели смертного тела призрака (например, ванна, в которой его утопили, или насквозь проржавевший остов машины, в которой оно разбилось в аварии), так и к его жизни (например, любимая книга или детская комната).

• Призрачное зрение

Прежде чем научиться подчинять себе души умерших, необходимо научиться их видеть. Именно для этого и нужно Призрачное зрение — эта сила изменяет восприятие вампира таким образом, чтобы тот мог ощущать присутствие витающих вокруг бестелесных существ.

Пока сила активна, некромант видит призраков и полупрозрачные тени, скользящие среди живых, слышит их шёпот и стенания, ощущает замогильный холод их прикосновений и чувствует их затхлый влажный запах. Призрачное зрение не позволяет спутать призрака и живого человека — призраки бесплотны, а потому выглядят бледнее и менее реально, чем существа из плоти и крови. Когда вампир активирует эту силу, в его глазах разгорается бледно-голубое свечение, которое могут видеть только мёртвые.

Призраки не любят, когда за ними следят, и самые сильные и опасные из них способны обрушить свой гнев на позабывшего об осторожности некроманта.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + шестого чувства (сложность 5). Успех позволяет ему до конца сцены видеть и ощущать призраков, витающих в мире живых, как описано выше (для того, чтобы увидеть призраков, пребывающих в мире мёртвых, потребуется сила «Потустороннее око» (Путь Пепла 1 — см. стр. 177). В случае неудачи ничего не происходит, но при провале вампир до конца сцены будет видеть только мёртвых; всё остальное будет казаться ему скоплением смутных бесформенных теней. Несмотря на то, что остальные чувства вампира всё это время будут по-прежнему воспринимать мир живых, фактически он будет слеп и получит +3 к сложности любых проверок восприятия, связанных со зрением. Чтобы

заметить светящиеся глаза персонажа, призрак должен пройти проверку восприятия + бдительности (сложность 7).

•• Призыв призрака

Эта сила позволяет некроманту призывать призраков из Подземного мира и вступать с ними в спиритический контакт (т. е. разговор). Для того чтобы активировать эту силу (и, если уж на то пошло, большинство других сил этого пути), некромант должен выполнить следующие условия:

- Некромант должен знать имя призываемого призрака. Вместо имени можно использовать мысленный образ призрака — для того, чтобы заполучить этот образ, призрака нужно рассмотреть при помощи Призрачного зрения (см. выше), Потустороннего ока (см. стр. 177), Ясновидения или других разновидностей сверхъестественного восприятия.
- Призыв необходимо проводить в непосредственной близости от места или объекта, с которым призрак контактировал при жизни (эмоциональная привязанность в данном случае не обязательна). Останки бренного тела призрака — что угодно, от скелета до локона волос, — вполне подойдут (и даже снизят сложность проверки активации на 1 пункт).

Существует несколько типов призраков, которых нельзя призвать при помощи этой силы. Среди них, например, призраки вампиров, достигших Голконды, прежде чем встретить Окончательную смерть, и Сородичи, погибшие в результате диаблери. Многие призраки просто не услышат призыв: часть из них уже уничтожена, часть слишком слаба, чтобы преодолеть Завесу, а часть давным-давно затерялась в беспощадных бурях Подземного Мира.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + оккультизма (со сложностью, равной показателю воли призрака или 7, смотря что больше). У персонажа при этом должно быть имя призрака и предмет, с которым призрак контактировал, пока был жив. Если жертва действительно погибла и стала призраком, успех означает, что та является на зов и предстаёт перед некромантом в виде призрака (см. стр. 414). Далеко не все умершие становятся призраками: для того, чтобы устоять перед разрушительным воздействием смерти, требуется недюжинная сила воли, а те, кто умер с миром, просто обретают вечный покой. Кроме того, даже если душа умершего станет призраком, это не гарантирует, что она «доживёт» до встречи с некромантом — и в Подземном мире, и в мире живых существует масса опасностей, встреча с которыми может стать для призрака последней.

Если призыв проходит успешно, персонаж узнаёт об этом, когда его на краткий миг охватывает ощущение падения в бездну, которое всегда сопровождает тех, кто слишком близко подбирается к границам великого Запределья. Ощущение очень характерное: благодаря ему эту силу можно использовать как своеобразный индикатор того, существует ли призываемый призрак или нет. Если проверка оказывается неудачной, ничего не происходит. Если же призыв оканчивается провалом, на зов является не тот призрак, которого персонаж хотел призвать, а, как правило, зловещий дух, именуемый голодным призраком (см. стр. 415), который сделает всё возможное, чтобы превратить нежизнь некроманта в сущий ад.

Призванный призрак не может по собственной воле покинуть поле зрения некроманта, но может предпринимать любые другие действия по собственному усмотрению — в том числе атаковать того, кто его призвал. Персонаж в любой момент может потратить пункт воли, чтобы изгнать призванного призрака (если только при проверке призыва не случился провал). В противном случае тени поглотят призванного духа в конце сцены, и он вернётся туда, откуда был призван.

••• Подчинение призрака

Эта сила позволяет вампиру на время подчинить призрака своей воле. Подчинение призрака — дело непростое и опасное, причём как для обоих участников процесса.

Правила: для начала персонаж должен отыскать (например, при помощи Призрачного зрения) или призвать призрака (см. выше). Как и в случае с призывом, у персонажа должно быть имя духа и предмет, с которым призрак контактировал, пока был жив. Затем персонаж тратит пункт крови и проходит встречную проверку манипуляции + оккультизма против воли призванного (сложность обеих проверок равна 6).

Если персонаж побеждает, эффект этой силы определяется количеством оставшихся у него успехов (см. таблицу ниже). Кроме того, призванный призрак, подчинённый при помощи этой силы, не вернётся туда, откуда был призван, когда сцена подойдёт к концу. Если победит призрак, персонаж потеряет по одному пункту воли за каждый оставшийся у призрака успех. В случае ничьей проверка становится продолжительной, и персонаж с призраком должны будут повторять встречную проверку каждый ход до тех пор, пока кто-нибудь из них не победит. Если любая из проверок персонажа закончится провалом, призрак до конца сцены получит невосприимчивость к силам Некромантии персонажа. Если провалом закончится любая из проверок призрака, он подчинится персонажу, как если бы тот получил пять успехов.

Успехи	Эффект
1 успех	Призрак обязан выполнить один простой приказ, не подвергающий его непосредственной опасности. Призрак должен приступить к выполнению немедленно, но при желании может тянуть время и заниматься своими собственными делами — для этого он один раз за сцену должен тратить по одному пункту воли. Призрак не может атаковать персонажа, пока не выполнит приказ. Вместо приказа персонаж может потребовать у призрака ответа на один вопрос — он обязан дать на него полный и правдивый ответ (в силу того, что знает сам).
2 успеха	Персонаж может дважды использовать эффект одного успеха. Как вариант, персонаж может отдать призраку один простой приказ, в процессе выполнения которого тот (теоретически) может подвергнуться опасности. Призрак может тянуть время, тратя пункты воли, как указано выше.
3 успеха	Персонаж может трижды использовать эффект одного успеха. Как вариант, персонаж может отдать призраку сложный приказ, в процессе которого тот обязательно подвергнется опасности, или один простой и безопасный приказ, который призрак должен будет послушно исполнять на протяжении месяца. Призрак может тянуть время, тратя пункты воли, как указано в первой строке.
4 успеха	Персонаж может четырежды использовать эффект одного успеха или дважды — эффект двух успехов. Как вариант, персонаж может отдать призраку очень сложный приказ, исполнение которого сопряжено с крайним риском, или поработить призрака сроком на один месяц — всё это время призрак будет безропотно исполнять простые и безопасные приказы персонажа. Если персонаж добровольно понизит свой показатель воли на один пункт, срок служения составит год и один день. Призрак может тянуть время, тратя пункты воли, как указано в случае с одним успехом, но только в отношении приказов: с рабством такой номер не пройдёт.
5+ успехов	Персонаж может распределить пять успехов между любыми строками по своему усмотрению. Как вариант, персонаж может отдать призраку любой приказ, который тот способен выполнить за месяц. Для призрака исполнение этого приказа может быть чревато гибелью, а сам приказ может заставить его сделать что угодно, вплоть до предательства и убийства близких и родных. Кроме того, призрак не сможет тратить пункты воли, оттягивая время исполнения приказа — этот приказ он обязан выполнить, причём без промедления.

•••• Пленение призрака

Эта сила позволяет привязать призванного призрака к определённому месту или, в редких случаях, к предмету. Пленённый призрак не может покинуть область, к которой привязан, — в противном случае ему грозит гибель.

Правила: персонаж должен находиться на месте, к которому он хочет привязать призрака, или касаться предмета, в который хочет его заключить. Затем персонаж тратит пункт крови и тем или иным способом заманивает призрака к месту активации силы (самый быстрый и самый надёжный способ — призвать призрака при помощи одноимённой силы (см. выше). Затем персонаж проходит проверку манипуляции + оккультизма (со сложностью, равной запасу воли призрака, но не меньше 4). Сложность проверки возрастает на один пункт, если персонаж пытается заключить призрака в предмет, а не привязать его к определённому месту. Кроме того, сложность, как обычно, снижается на один пункт (вплоть до минимума 3), если помимо имени или образа призрака у персонажа есть его останки.

Каждый успех позволяет пленить призрака на одну ночь; на одну неделю, если персонаж потратит пункт воли; на год и один день, если персонаж добровольно понизит свой показатель воли на один пункт. Призрак, который захочет вырваться из места своего пленения до конца сцены, должен пройти продолжительную проверку воли (сложность 9, четыре успеха), получая по одному губительному повреждению за каждую проверку. Если из-за полученных повреждений призрак оказывается при смерти, он возвращается в Подземный мир и погибает уже окончательно.

••••• Истязание призрака

При помощи этой силы могучие некроманты принуждают призраков к покорности и карают за непослушание. Истязание призрака позволяет некроманту наносить повреждения эктоплазменному телу призрака, как если бы оно было материальным

или как если бы вампир сам находился в мире мёртвых. Основное преимущество этой силы перед путешествием за Завесу заключается в том, что вампир остаётся в мире живых, а значит, призрак не может ударить его в ответ.

Правила: персонаж наносит призраку удар и проходит проверку выносливости + эмпатии (со сложностью, равной запасу воли призрака). Каждый успех наносит призраку одно тяжёлое повреждение. Если из-за полученных повреждений призрак оказывается при смерти, он проваливается в кошмарную реальность Подземного мира. Призрак при этом не погибает, но полученные повреждения ослабят его и на протяжении месяца не позволят даже приблизиться к Завесе, не говоря уже о том, чтобы вернуться в мир живых.

Путь Кенотафа

Последователи Пути Кенотафа специализируются на поисках и создании связей между миром живых и Землёй Теней. Этот путь базируется на принципе двойственности природы Сородича — мертвеца, пребывающего в мире живых. Некроманты используют эту двойственность как своеобразный камертон для поиска других аналогичных связей. Стоит осознать этот принцип и научиться его использовать — и постичь основы Пути Кенотафа не составит особого труда. Активация старших сил этого пути, как правило, требует проведения какого-нибудь краткого обряда, в ходе которого некромант либо создаёт связь между миром живых и Подземным миром, либо собирается с силами, чтобы ею воспользоваться.

• Прикосновение смерти

Завеса, отделяющая мир живых от Земли Теней, проницаема в обе стороны, и преодолевать её могут не только некроманты, но и призраки. Конечно, порой присутствие призрака можно без труда обнаружить по самым очевидным признакам вроде кровоточащих стен или разносящихся по всему дому бесплотных стенаний, но многие призрачные способности отнюдь не столь очевидны, так что обнаружить предмет, к которому прикасался призрак, или место, где тот витал, способен далеко не каждый некромант.

Правила: персонаж касается объекта или индивида, который, как он подозревает, попал под воздействие призрака, и проходит проверку восприятия + шестого чувства (сложность 6). В случае успеха некромант получает возможность определить, находился ли призрак неподалёку от этого объекта или индивида, и узнать, не становился ли объект или индивид жертвой одной из призрачных сил. Глубина и точность восприятия определяются количеством полученных успехов.

Успехи	Давность и тип воздействия
1 успех	Один ход; активация призрачных сил
2 успеха	Три хода; активация призрачных сил
3 успеха	Один час; прикосновение призрака и активация призрачных сил
4 успеха	Один день; прикосновение призрака и активация призрачных сил
5+ успехов	Одна неделя; присутствие призрака, прикосновение призрака и активация призрачных сил

В случае неудачи персонаж не получает никакой информации, а при провале — ложную информацию (например, некромант может ощутить след прикосновения, которого на самом деле нет, или наоборот). Если проверка оказывается успешной, когда персонаж касается предмета или индивида, внутри которого скрывается призрак, он ощущает присутствие потусторонней сущности вне зависимости от количества полученных успехов. Это ощущение настолько ярко и точно, что его можно использовать как мысленный образ для сил Пути Склепа, так что Сородич может, например, попытаться подчинить обнаруженного призрака своей воле.

•• Поиск пут

Силы Некромантии обычно действуют куда эффективнее, когда у вампира есть при себе что-нибудь, представляющее большую эмоциональную ценность для призрака, с которым Сородичу приходится иметь дело. Эти вещицы (некроманты называют их якорями) похожи на узы, связывающие обитателей мира мёртвых с миром живых: любимое кресло-качалка, уродливая статуэтка, убранная с глаз долой скорбящими родственниками, и т. п. Конечно, зная определённые ритуалы (например, Поиск призрачного якоря — см. стр. 188), подобные связи может обнаружить любой некромант, но Поиск пут позволяет сделать это за считанные секунды — Сородичу достаточно прикоснуться к нужному объекту и сосредоточиться на своих ощущениях. Если объект связан с призраком, персонаж это почувствует и даже узнает самого призрака, если тот ему знаком. Если объект связан с несколькими призраками, персонаж узнает и об этом, но ему всё равно придётся активировать Поиск пут повторно, чтобы узнать, кто они.

Многие некроманты используют эту силу, чтобы проверять подозрительные объекты, обнаруженные при помощи Прикосновения смерти (см. выше), поскольку только Поиск пут способен определить, является ли объект якорем или служит призраку лишь игрушкой в мире живых.

Правила: персонаж должен прикасаться к объекту и изучать его на протяжении трёх ходов: если

речь идёт о предмете, необходимо крутить его в руках, пристально рассматривать, обнюхивать и т. п.; если речь об индивиде, может потребоваться более… инвазивная проверка. Затем персонаж тратит пункт крови и проходит проверку восприятия + оккультизма (сложность 7). В случае успеха персонаж определяет, имеет ли объект значение для кого-нибудь из призраков, а если успехов будет больше двух, он вдобавок узнает ещё и личность этого призрака (что позволит при желании использовать против него силы Пути Склепа). Если персонаж уже знает связанного с объектом призрака настолько, чтобы использовать против него силы Пути Склепа, то будет достаточно одного успеха, чтобы понять, что с объектом связан именно он.

При провале персонаж уже никогда не сможет успешно изучить выбранный объект при помощи Поиска пут.

••• Попрание могилы

Восприятие, изменённое в согласии с принципом Пути Кенотафа, позволяет некроманту чувствовать места, где границы Земли Теней вплотную приближаются к границам мира живых. Оказавшись в таком месте, некромант может ощутить озноб или бегущий по коже холодок. Набравшись опыта, вампир научится безошибочно их распознавать.

Со временем некромант непременно поймёт, что именно там, где Завеса истончена, призраки чаще всего проникают в мир живых, и именно в таких местах они и предпочитают обитать. Накопив достаточно сведений о подобных местах, некромант всегда будет знать, где можно изловить в свои чародейские сети очередного бесплотного раба.

Правила: персонаж объявляет, что намерен попытаться ощутить состояние Завесы, и проходит проверку воли (сложность 8). Успех позволяет определить плотность Завесы: тоньше, чем обычно; плотнее, чем обычно; без особых отклонений. Неудачная проверка не принесёт никакой полезной информации, и до окончания сцены силу «Попрание могилы» в этом месте активировать уже не получится — персонажу придётся либо подождать, либо отправиться куда-нибудь ещё. В случае провала персонажа охватывает лихорадочная дрожь и приступ отчаянной безысходности, в результате которого он теряет пункт воли.

Получив больше двух успехов, персонаж сможет не только определить плотность Завесы, но и понять, является ли её нынешнее состояние результатом чьего-либо вмешательства.

•••• Погребальный звон

Не все умершие становятся призраками — у большинства почивших душ просто не остаётся ничего, что влекло бы их обратно в мир живых. Даже некроманты в большинстве своём неспособны определить, кто из смертных в случае гибели станет призраком, а кто обретёт вечный покой (или вечное воздаяние). Впрочем, некоторые некроманты, научившиеся прислушиваться к своим ощущениям и понимать их значение, способны различать характерное напряжение Завесы, возникающее, когда душа покидает тело и становится призраком, так и не сумевшим оставить позади груз смертных страстей. Погребальный звон позволяет ощутить его как лёгкое, но явственное притяжение, и некоторых некромантов привлекает возможность не столько отыскать нового призрака, сколько насладиться изысканным букетом безысходного отчаяния, сопровождающего его рождение.

Конечно, узнать о появлении нового призрака — это только половина дела. Для того чтобы его отыскать, некроманту потребуется способность видеть сквозь Завесу или соответствующим образом мотивированные слуги-призраки. Это особенно актуально, когда призрак появляется в результате крупной аварии или несчастного случая с множеством жертв, когда неясно, кто именно стал призраком, а имён (даже если все они известны) слишком много, чтобы перебирать их по одному.

Правила: персонаж чувствует, когда в радиусе километра от него кто-нибудь умирает и становится призраком (многие некроманты подавляют этот пассивный режим, и прислушиваются к Погребальному звону, только когда ищут призрака активно и сознательно). Для того чтобы попытаться определить, в каком направлении и на каком расстоянии это произошло, персонаж должен пройти проверку восприятия + оккультизма (сложность 7). Один успех позволяет узнать только примерное направление. Три успеха позволяют определить точное направление и примерную дистанцию с точностью до полукилометра. Пять успехов позволяют определить место появления призрака с точностью до полуметра. В случае неудачи ничего не происходит, а при провале полученная информация будет ошибочной.

При желании рассказчик может считать, что бури Подземного мира, магические возмущения и прочие сверхъестественные феномены могут заглушать Погребальный звон — это позволит ему не перегружать хронику постоянной беготнёй за призраками и ненужными проверками.

••••• Эфемерные путы

Наиболее могущественные из некромантов умеют не только ощущать связи между живыми и мёртвыми, но и создавать их самостоятельно. Мастер эфемерных пут способен использовать самый обыкновенный предмет или индивида как вместилище своей некромантической энергии, превратив его в связующее звено между миром живых и миром мёртвых. Некромант умащает объект своей кровью,

и тот, мистическим образом её впитав, становится якорем, неодолимо влекущим призрака в материальный мир.

Правила: персонаж окропляет объект собственной витэ; если объект — живое существо, оно должно выпить эту кровь. При этом он тратит один пункт крови, один пункт воли и проходит проверку манипуляции + оккультизма (сложность 8). В случае успеха объект временно становится якорем для одного призрака. Если персонаж знает имя призрака или хранит его мысленный образ, объект может сразу же стать его якорем вне зависимости от того, где и в каком из миров находится этот призрак (если он, конечно, вообще существует). В противном случае, создавая эфемерные путы, персонаж должен видеть или ощущать нужного ему призрака непосредственно (например, при помощи Призрачного зрения, Потустороннего ока и других подобных сил).

Созданный при помощи этой силы временный якорь ничем не отличается от обычного: его можно обнаружить при помощи сил Некромантии, персонаж может использовать его, чтобы увеличить пул проверок против связанного с якорем призрака, а взаимодействие с ним даётся призраку куда легче, чем с другими материальными объектами (фактически с помощью Эфемерных пут вампир может превратить своего ничего не подозревающего гуля в сосуд для способного к вселению призрака...). Призрак может лечиться, погрузившись внутрь своего якоря, но если якорь уничтожить, призрак будет изгнан из мира живых на самые далёкие и глухие окраины Подземного мира, откуда он, возможно, уже никогда не сможет вернуться.

Каждый успех, полученный в результате проверки, позволит якорю, созданному при помощи эфемерных пут, сохранять свои свойства на протяжении одной ночи; одной недели, если персонаж потратит ещё один пункт воли; года и одного дня, если персонаж добровольно понизит свой показатель воли на один пункт.

При провале якорь не будет функционировать, а призрак, которого персонаж хотел к нему привязать, немедленно об этом узнаёт. Большинство призраков крайне неодобрительно относится к Сородичам, лезущим к ним со своими цепями.

Путь Костей

Путь Костей имеет дело с трупами и методами возвращения душ умерших в мир живых — как временного, так и постоянного.

• Судороги

При помощи этой силы некромант может на краткий миг заставить мёртвое тело двигаться — вскинуть руки, сесть, открыть глаза и т. п. Подобные фокусы, как правило, производят неизгладимое впечатление на тех, кто собрался проводить усопшего родственника в последний путь.

Правила: персонаж тратит один пункт крови и проходит проверку ловкости + оккультизма (сложность 6). Чем больше успехов он получит, тем более сложным будет действие, которое сможет совершить труп. Один успех — это одно простое и краткое движение (например, подёргивание какой-нибудь части тела), а пять успехов позволятзадать не только длительное и сложное движение, но и условия, которые его инициируют («Я хочу, чтобы труп сел и открыл глаза, когда в комнату зайдёт кто-то ещё»). Эту силу ни при каких обстоятельствах не удастся использовать так, чтобы кого-нибудь атаковать или причинить какой бы то ни было урон.

•• Зомби-слуги

Эта сила позволяет некроманту оживить мёртвое тело и поручить ему какую-нибудь несложную задачу: копать землю, таскать тяжести или просто бродить туда-сюда. Оживлённые с помощью этой силы трупы не будут атаковать и защищаться, а если им помешать, они спокойно и безропотно постараются вернуться к выполнению своей задачи. Единственное, что может их остановить, — это полное уничтожение или приведение в негодность (для этого, как правило, требуется расчленение, огонь и прочие столь же радикальные меры).

Параметры зомби

Труп, оживлённый некромантом Пути Костей, обладает силой 3, ловкостью 2, выносливостью 4, дракой 2 и всегда (кроме исключительных обстоятельств) действует последним. У зомби нет пунктов воли, но показатель воли равен 10. Показатели всех ментальных и социальных характеристик оживших мертвецов равны 0, и они никогда не уклоняются от атак. На зомби не действуют модификаторы здоровья, если только полученные повреждения не нанесены когтями и клыками сверхъестественных существ. У большинства зомби имеется 10 уровней здоровья, но при этом они не способны исцелять полученные повреждения. У зомби нет ни разума, ни сознания, так что на них не действуют силы Доминирования и Величия. Если не сказано обратное, то управлять зомби способен только создавший их некромант, и никто другой не может перехватить над ними контроль.

Правила: персонаж тратит один пункт крови, один пункт воли и проходит проверку смекалки + оккультизма (сложность 7). Каждый успех означает, что он может оживить одно мёртвое тело в качестве зомби-слуги. Получив задание, зомби-слуга немедленно примется за работу и будет заниматься только ей, пока не выполнит приказ некроманта (после чего снова станет обычным трупом) или пока кто-нибудь или что-нибудь (например, разложение) его не уничтожит.

Зомби-слуги не обладают ни сознанием, ни разумом, и способны выполнять только самые простые и однозначные приказы. Так, зомби-слуге можно приказать что-нибудь в духе «Подметай в этой комнате каждый день» или «Скопируй этот манускрипт», но задания типа «Почини этот мотоцикл» или «Исследуй новый некромантический ритуал и запиши результат в эту книгу» заранее обречены на провал.

Тела зомби-слуг продолжают гнить и разлагаться, хотя и гораздо медленнее, чем обычные трупы.

••• Гнилая орда

Эта сила, как можно догадаться из названия, создаёт боевых зомби, крепких, но нерасторопных и не слишком грозных бойцов. Оживлённые при помощи этой силы трупы будут безропотно ждать — годами, если потребуется, — чтобы исполнить полученный приказ. Спектр понятных им приказаний, впрочем, заметно уже, чем у зомби-слуг, и ограничивается различными боевыми и сторожевыми задачами. Впрочем, если приказ получен, остановить гнилую орду сможет только полное уничтожение.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит проверку смекалки + оккультизма (сложность 8). Каждый успех позволяет ему потратить пункт крови и оживить один труп в качестве зомби-бойца. Если персонаж не захочет тратить слишком много крови, лишние успехи теряются впустую. Каждому зомби персонаж может отдать один простой приказ типа «Стой здесь и атакуй всякого, кто войдёт на кладбище» или «Убей их!»

Примечание: получив приказ, зомби гнилой орды могут ждать возможности выполнить приказ годами и веками. Даже когда плоть гнилой орды разложится окончательно, она ещё очень и очень долго будет существовать в виде оживших скелетов (параметры скелетов ничем не отличаются от параметров зомби).

•••• Изгнание души

Эта сила действует на живых, а не на мёртвых: она изгоняет душу живого существа из её плотского вместилища, на время превращая её в некое подобие призрака, привязанного к миру живых только до тех пор, пока его тело живо и не занято кем-то ещё.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит встречную проверку своей воли против воли жертвы (сложность обеих проверок равна 6). Если персонаж побеждает, каждый оставшийся у него успех означает, что душа жертвы покидает своё тело на один час. Тело при этом остаётся живым, но всё это время находится без сознания.

Эту силу можно использовать для того, чтобы создавать подходящие сосуды для потусторонней одержимости (см. ниже). Изгнание души не действует на сверхъестественных существ (за исключением гулей), если только эти существа не мертвы (в случае с вампирами имеется в виду Окончательная смерть).

••••• Потусторонняя одержимость

Потусторонняя одержимость позволяет некроманту вселить душу в только что умершее или специально подготовленное тело. Обратите внимание, что мёртвое тело, даже оживлённое потусторонней одержимостью, продолжит разлагаться и гнить и придёт в полную негодность в течение недели. Как бы то ни было, потусторонняя одержимость позволяет обеспечить бестелесную душу (например, призрака или астральное тело вампира, использующего силу «Психическая проекция») временным — или постоянным — плотским вместилищем.

Правила: если в качестве сосуда используется мёртвое тело, оно должно быть мертво не более получаса. Как вариант, сосудом может служить живое тело, предварительно опустошённое при помощи Изгнания души (см. выше). Как бы то ни было, вселяемая в сосуд душа должна делать это добровольно (стоит заметить, что большинство призраков с радостью ухватятся за любую возможность вновь обрести телесную оболочку). Если персонаж по той или иной причине хочет вселить душу в тело вампира, он должен успеть проделать всё прежде, чем оно истлеет и рассыплется в прах, и вдобавок получить пять успехов во встречной проверке своей воли против воли почившего Сородича — в противном случае затея обречена на провал.

Примечание: оказавшись в новом теле, душа может свободно пользоваться любыми его физическими способностями (атлетикой, дракой, Мощью и т. д.) и любыми своими ментальными способностями (знаниями, Величием и т. д.). При этом душа не может пользоваться своими старыми физическими способностями и ментальными способностями нового тела.

Путь Мертвеца

Любой вампир — живой труп, и Путь Мертвеца позволяет Сородичу-некроманту использовать свою двойственную природу как врата между жизнью и смертью, по мере необходимости усиливая и ослабляя свойства, присущие всем мертвецам.

Куда подевалась Мортис?

Исчезнувшие кланы и линии крови — в частности, Каппадокийцы и Ламии, — владели древней Дисциплиной, которая называлась Мортис. Некоторые учёные Сородичи утверждают, что Мортис и Некромантия — это две разные Дисциплины, но простоты ради в этой книге её пути описаны как пути Некромантии. В качестве основного пути Каппадокийцы (см. стр. 438) обычно выбирали Путь Мертвеца или Путь Тлена, а Ламии (см. стр. 444) — Путь Четырёх Гуморов. Ходят слухи, что Предвестники Черепов (см. стр. 452) самостоятельно постигли Путь Мертвеца и Путь Тлена и свели их в один сдвоенный путь, который получил имя Мортуус, но даже они предпочитают следовать тенденциям современной Некромантии и в качестве основного пути обычно выбирают всё-таки Путь Склепа.

• Маскарад смерти

Некромант, владеющий этой силой, может примерить на себя маску самой смерти или надеть её на другого вампира. Плоть жертвы бледнеет и усыхает (если, конечно, ей ещё есть куда бледнеть и усыхать), а кожа туго обтягивает кости. Эта способность может оказаться очень полезной для всякого, кто захочет спрятаться в склепе или, скажем, в морге (стоит помнить, что эта маскировка всё равно не спасёт ни от солнечного света, ни от огня). Если персонаж применит эту силу к другому Сородичу, тот тоже будет выглядеть как труп — в этом смысле Маскарад смерти можно считать своеобразным проклятием.

Правила: персонаж тратит один пункт крови, и его облик изменяется, как описано выше. Пока сила активна, показатели ловкости и привлекательности персонажа снижаются на 2 пункта (показатель ловкости при этом не может опуститься ниже 1, а привлекательности — ниже 0), а пул проверки запугивания увеличивается на два d10. Кроме того, если персонаж будет сохранять неподвижность, потребуется пять успехов при проверке восприятия + медицины (сложность 7), чтобы отличить его от простого трупа (проверка не встречная, потому что с анатомической точки зрения неподвижный вампир и так слабо отличается от мертвеца).

Если персонаж применяет эту силу против другого вампира, он должен коснуться жертвы, потратить пункт крови и пройти проверку выносливости + медицины (со сложностью, равной 3 + выносливость жертвы). Эффект силы сохранится до заката (если только персонаж не захочет деактивировать её раньше).

•• Могильный холод

В отличие от мертвецов, большинство видов нежити чувствует боль, но эта сила позволяет на некоторое время погрузиться в мертвенное бесчувствие и защититься от эмоциональной и физической боли. Кожа вампира, окутанного могильным холодом, на ощупь напоминает лёд, а когда он говорит, его дыхание превращается в пар (исключительно зоркий наблюдатель может заметить, что эти быстро расходящиеся в воздухе облачка имеют лёгкий красноватый оттенок).

Кроме того, под влиянием могильного холода вампир впадает в состояние лёгкой апатии и заторможенности, характерное для смертного, подхватившего какое-нибудь простудное заболевание. Мотивация в этом состоянии падает, а всё вокруг кажется чем-то далёким и незначительным. В конце концов, разве есть мертвецам дело до забот живых?

Правила: персонаж тратит пункт воли, чтобы активировать эту силу. Теперь до конца сцены на него не действуют модификаторы здоровья. Кроме того, пул проверок, связанных с противодействием ментальному воздействию (например, запугиванию или эмпатии) увеличивается на один d10, а пул проверок, связанных с ментальным воздействием на окружающих, напротив, снижается на один d10 (персонаж кажется окружающим холодным и отчуждённым, и они реагируют на него соответственно). Обратите внимание, могильный холод не защищает персонажа от позывов Зверя — снаружи персонаж может казаться холодным и невозмутимым, но внутри него продолжают кипеть страсти, и все проверки, связанные с приступами ярости, он проходит как обычно.

••• Проклятие жизни

Эта сила позволяет напомнить нежити о наиболее неприятных сторонах жизни в смертном теле. У жертвы проклятия жизни притупляются чувства, её тело становится более хрупким, она начинает потеть, испытывать обычные — человеческие — голод и жажду, потребность в избавлении от отходов жизнедеятельности и т. п.

Правила: персонаж тратит один пункт воли и проходит проверку интеллекта + медицины (сложность 8). Жертвой проклятия может стать любой вампир в зоне видимости персонажа и в радиусе не более 20 метров. В случае успеха жертва начинает страдать от всех присущих живому организму недостатков, не получая при этом ни одного из его преимуществ (например, жертва не станет невосприимчивой к солнечному свету или истинной вере). Произошедшие перемены будут отвлекать жертву, так что она получит +2 к сложности всех своих проверок. Жертва может игнорировать эти досадные мелочи до конца сцены, если потратит пункт воли. Кроме того, жертва Проклятия жизни не может увеличивать физические характеристики за счёт траты пунктов крови, и даже трата пункта воли этого не изменит. Эффект Проклятия жизни сохранится до заката.

•••• Дар мертвеца

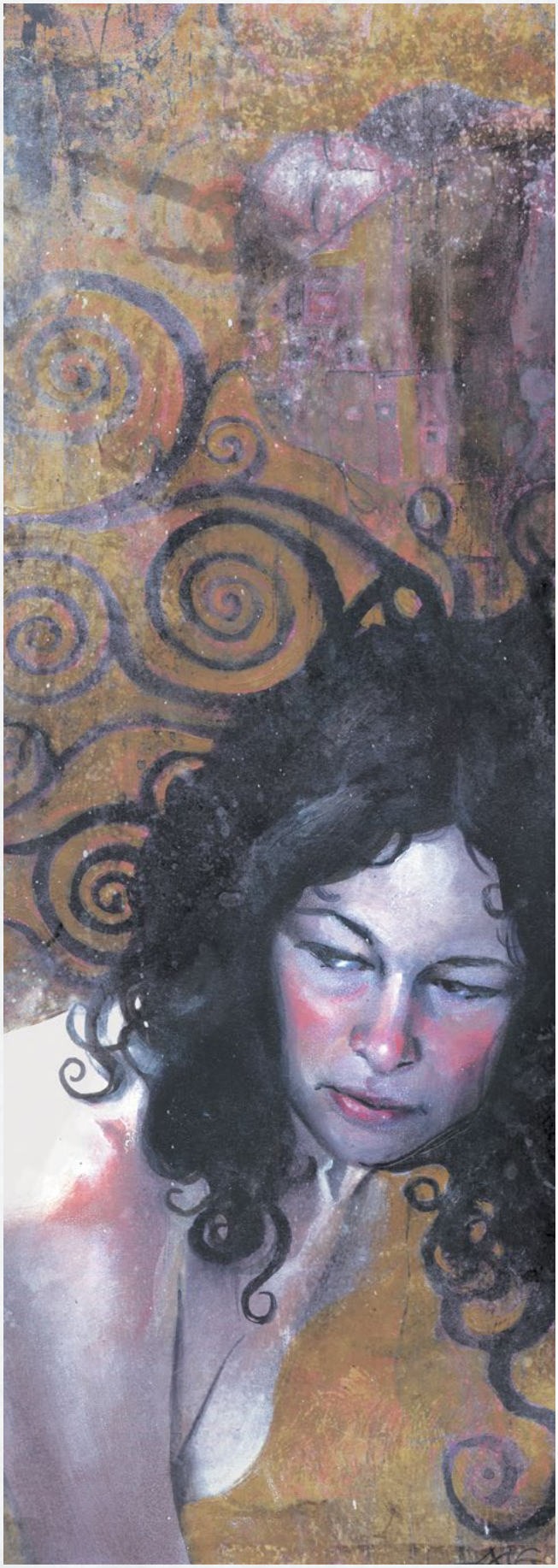
Эта сила, одна из самых могучих сил Пути Мертвеца, позволяет некроманту на время позабыть о большинстве недостатков, сопряжённых с жизнью в бессмертном теле вампира. В конце концов, разве мёртвому телу есть дело до солнечного света, священных реликвий, приступов ярости и кольев в сердце? Нет. Именно в этом и состоит Дар мертвеца. Как и во время Маскарада смерти, персонаж под действием этой силы становится похожим скорее на ходячий труп, чем на человека. Дар мертвеца редко держится дольше минуты, но этого времени вполне может хватить, чтобы выбраться из горящего здания, не рискуя впасть в Ротшрек или вспыхнуть, как сухая ветка, брошенная в костёр.

Правила: персонаж тратит один пункт воли и проходит проверку выносливости + оккультизма (сложность 8). В случае успеха он активирует силу на один ход и становится похожим на ходячий труп. Каждый дополнительный успех позволяет продлить эффект силы ещё на один ход. Пока Дар мертвеца активен, на персонажа не действуют священные реликвии и освящённая земля, он становится невосприимчив к приступам ярости (в том числе к Ротшреку), а солнечный свет наносит персонажу лёгкие повреждения (вместо губительных) и то только если незащищённая кожа персонажа подвергается прямому воздействию солнечных лучей. Кроме того, удар колом в сердце для персонажа причиняет не больше неудобств, чем удар ножом в селезёнку, а огонь вместо губительных повреждений наносит тяжёлые.

Если сила перестаёт действовать, пока персонаж подвергается любому из перечисленных выше воздействий, оно срабатывает немедленно: кол в сердце вызывает паралич, солнечный свет и огонь — губительные повреждения и Ротшрек и т. д.

••••• Дар жизни

Получив Дар жизни, персонаж может испытать самые положительные моменты, сопряжённые с жизнью в смертном теле. Всепоглощающая жажда крови на время отступает, и вампир получает возможность вновь наслаждаться человеческой едой, напитками



и сексом, а солнце не причиняет ему вреда. Однако за дар жизни подчас приходится платить страшную цену — в большинстве случаев он достаётся ценой гибели смертного, поскольку для активации силы требуется огромное количество витэ. Дар жизни всегда перестаёт действовать в двенадцать часов ночи, так что большинство некромантов предпочитает активировать эту силу сразу после полуночи.

Правила: персонаж тратит 12 пунктов крови настолько быстро, насколько позволяет его персонажу предел траты крови в ход, и проходит проверку выносливости + оккультизма (сложность 6). Для активации силы достаточно одного успеха. Провал может иметь самые катастрофические последствия, начиная с непроизвольного Становления жертвы и заканчивая мгновенной гибелью самого персонажа. Если персонаж не может потратить 12 пунктов крови за один ход, то сила активируется только после того, как будет потрачен последний, двенадцатый пункт крови. Стоит обратить внимание, что персонаж должен тратить кровь непрерывно — он не может, например, потратить пять пунктов, отправиться на Охоту, вернуться через часок и потратить ещё семь. С другой стороны, вампир может поглощать витэ жертвы прямо в процессе активации силы (до трёх пунктов крови за ход). Поскольку лишь немногие вампиры младше Седьмого поколения способны без особых проблем истратить такое количество крови, для большинства некромантов простейший способ получить дар жизни — выпить в процессе какого-нибудь смертного бедолагу.

После активации силы персонаж обретает ряд характерных для смертных преимуществ. Во-первых, он получает устойчивость к солнечному свету (сложность проверки на прочность снижается вдвое (с округлением в большую сторону), а если персонаж одет в плотную глухую одежду, солнечный свет вообще не наносит повреждений). Во-вторых — возможность испытывать все доступные смертным удовольствия и наслаждаться приятными мелочами жизни. При этом персонаж сохраняет и кое-какие вампирские черты. Так, персонаж может продолжать пользоваться Стойкостью, Ясновидением и другими Дисциплинами (по усмотрению рассказчика). Кроме того, персонаж продолжает считаться вампиром с точки зрения правил, касающихся лёгких повреждений, священных реликвий, истинной веры и вбитых в сердце деревянных кольев. Кровь персонажа также считается вампирской, а не человеческой. Применение Дара жизни — временного отказа от вампирской природы в пользу человеческой — может считаться грехом с точки зрения некоторых Путей Просветления (по усмотрению рассказчика).

Пока Дар жизни активен, огонь представляет для вампира не большую опасность, чем для простого смертного, но полностью заглушить голос

Зверя не так просто — вампир по-прежнему проходит проверки, связанные с приступами ярости (и Ротшрека), но их сложность снижается вдвое (с округлением в большую сторону). Кроме того, персонаж может бодрствовать после восхода солнца безо всяких проверок (хоть и не без труда, особенно если персонаж с активным даром жизни бодрствовал ещё и всю ночь напролёт).

Как только дар жизни иссякнет, сбросивший оковы Зверь непременно постарается наверстать упущенное — в следующие шесть ночей сложность всех проверок, связанных с приступами ярости, возрастёт на три пункта. Разумный некромант непременно постарается провести эти ночи, запершись в надёжном убежище, но проблема в том, что у некоторых вампиров столь долгое заключение в четырёх стенах само по себе может спровоцировать приступ безумия.

Путь Пепла

Путь Пепла позволяет некромантам видеть мир мёртвых и даже влиять на происходящие за Завесой события. Из всех путей Некромантии Путь Пепла является наиболее опасным, поскольку многие его силы делают вампира более уязвимым для призраков.

• Потустороннее око

Эта сила позволяет некроманту видеть сквозь Завесу — таинственную преграду, что отделяет мир живых от Подземного мира, мира мёртвых. Взглянув сквозь потустороннее око, вампир может увидеть призрачные строения и предметы, ландшафты так называемой Земли Теней и даже её обитателей — призраков. Естественно, призрак может заметить, что некромант смотрит прямо на него, а это, как правило, чревато для незадачливого Сородича крупными неприятностями.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + шестого чувства (сложность 7). Успех означает, что он до конца сцены получает возможность видеть сквозь Завесу.

•• Язык мёртвых

В то время как Потустороннее око позволяет видеть призраков, Язык мёртвых позволяет беспрепятственно с ними общаться. Активировав эту силу, некромант получает возможность свободно говорить с обитателями призрачного Подземного Мира и слышать то, что они скажут в ответ. Стоит отметить, что после активации поддержание разговора не потребует дополнительных усилий ни со стороны некроманта, ни со стороны призрака.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит проверку восприятия + оккультизма (сложность 6).

••• Потусторонняя длань

Эта сила немного похожа на Истязание призрака (Путь Склепа 5 — см. выше), но позволяет некроманту взаимодействовать не только с призраками, но и с любыми объектами, находящимися по ту сторону Завесы, как если бы они были в мире живых. Для вампира, использующего Потустороннюю длань, призраки становятся материальными, и при желании он может их атаковать, однако этим возможности силы не ограничиваются. Некромант может использовать призрачные предметы, бродить по призрачным зданиям (для стороннего наблюдателя это может выглядеть так, будто он ходит по воздуху или карабкается по невидимым лестницам) и, в целом, находиться в двух мирах одновременно. С другой стороны, в этом состоянии некромант будет материальным и для обитателей Подземного мира — в том числе тех, кто захочет причинить ему зло.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит проверку смекалки + оккультизма (сложность 7). Успех означает, что сила будет действовать до конца сцены. Эффект можно продлить, но за каждую дополнительную сцену после первой придётся тратить по одному пункту крови.

•••• Экс нигило[1]

Эта сила позволяет некроманту физически переноситься в Подземный мир. Находясь в царстве мёртвых, вампир пребывает в состоянии «материального призрака». Его здоровье остаётся прежним, но теперь опасность для некроманта представляет только то, что способно наносить губительные повреждения призракам (выкованное из душ призрачное оружие, некоторые призрачные силы и т. д.). В этом состоянии вампир может проходить сквозь материальные объекты мира живых (каждый раз получая одно неотвратимое тяжёлое повреждение) и сохраняет эту бестелесность на протяжении количества ходов, равного его показателю выносливости. С другой стороны, вампир, пребывающий в Подземном мире, подвергает себя многочисленным опасностям, включая те, что чреваты смертью, — вампир, убитый в мире мёртвых, развоплощается и перестаёт существовать, и даже другие некроманты не смогут его вернуть.

Правила: Экс нигило требует от некроманта недюжинных усилий. Для того чтобы активировать эту силу, персонаж должен нарисовать мелом или кровью дверь на любой подходящей поверх-

1. Прим. пер.: (лат.) ex nihilo — «из ничего», часть латинского философского тезиса ex nihilo nihil fit — «Из ничего ничто не происходит».

ности (обратите внимание, что это можно сделать заранее), потратить два пункта воли и два пункта крови, а также пройти проверку выносливости + оккультизма (сложность 8). В случае успеха дверь открывается, и некромант оказывается в Подземном мире.

Для того чтобы вернуться в мир живых, персонаж должен сосредоточиться и пройти проверку выносливости + оккультизма (сложность 6). Если, по мнению рассказчика, персонаж успел погрузиться в Подземный мир слишком глубоко, он может потребовать, чтобы тот сначала отыскал место, где истончается Завеса между миром мёртвых и миром живых. Если персонаж проведёт в Подземном мире слишком много времени, он может застрять там навсегда.

Находясь в Подземном мире, вампиры не могут питаться призраками (для этого необходима сила «Поглощение душ» (Путь Энтропии 1 — см. стр. 182), так что им остаётся уповать только на ту кровь, что они принесли с собой.

••••• Колебание Завесы

Эта сила позволяет некроманту манипулировать Завесой, разделяющей мир живых и мир мёртвых, облегчая (или, напротив, затрудняя) призракам путь в материальный мир.

Правила: персонаж тратит два пункта воли, объявляет, собирается ли он ослабить Завесу или усилить, и проходит проверку воли (сложность 9). Каждый успех позволяет понизить (или повысить) на один пункт сложность проверок, связанных с попытками призраков пересечь Завесу (в обе стороны). Минимально возможная сложность будет равна 3, а максимально возможная — 10. Сразу после активации силы Завеса начнёт возвращаться к прежнему своему состоянию со скоростью один пункт сложности в час.

Путь Тлена

Философия этого пути была сформулирована из наблюдений за воздействием хода времени на бренную материю. Камни превращаются в песок, тела гниют и рассыпаются в прах — подобные процессы всегда интересовали каинитов-каппадокийцев. В конце концов, для бессмертных существ распад — это весьма любопытный феномен: болезнь, которая поражает всё вокруг, кроме их самих. Последователи пути Тлена научились управлять процессами распада и использовать их в своих собственных интересах.

• Разрушение оболочки

Если каинит выпивает свою жертву досуха, у него на руках остаётся труп, от которого желательно избавиться как можно скорее. Конечно, для этого существует масса отработанных способов: тело можно скормить свиньям, бросить в реку, предварительно примотав к чему-нибудь тяжёлому, и т. п. Тем не менее все эти способы сопряжены с немалым риском и отнюдь не гарантируют успеха. Сила «Разрушение оболочки», с другой стороны, — способ верный и полностью безопасный. Активация этой силы гарантированно и за считанные минуты превратит любой труп в десяти-пятнадцатикилограммовую кучку ничем не примечательной пыли — рыхлый силуэт в форме уничтоженного тела.

Правила: персонаж тратит пункт крови, окропляя труп своей витэ, и проходит проверку интеллекта + медицины (сложность 6). В случае успеха труп начинает превращаться в прах. Процесс занимает 5 — [количество полученных успехов] минут.

•• Трупное окоченение

Одним из первых изменений, происходящих с мёртвой плотью, является трупное окоченение, при котором тело деревенеет и замирает в том положении, в котором его застала смерть. Некромант, владеющий этой силой, способен усилием мысли вызвать эффект, схожий с трупным окоченением, как в живом теле, так и в теле нежити. Его жертва при этом замирает и может преодолеть сковавшее её мышечное оцепенение лишь недюжинным усилием воли.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит проверку интеллекта + медицины (сложность 7). Жертва силы должна находиться в зоне видимости персонажа и в радиусе не более 25 метров. Каждый успех позволит парализовать жертву на месте на один ход. В случае неудачи пункт воли будет потрачен впустую, а при провале жертва станет невосприимчивой к силам Пути Тлена на 24 часа. Эффекты Трупного окоченения и кола в сердце (см. стр. 299) с точки зрения правил полностью идентичны, но жертва Трупного окоченения может попытаться пройти проверку воли (сложность 7): получив два успеха, она сумеет преодолеть эффект окоченения на один ход. В случае неудачи она получит лёгкое повреждение, но Трупное окоченение останется в силе.

••• Усыхание

Усыхание, разновидность одной из сил Дисциплины Преображения, позволяет некроманту выводить своих живых и мёртвых противников из строя, превращая их конечности в хрупкие, бесчувственные и немощные придатки. Даже вампирам непросто избавиться от последствий этого воздействия, а смертного усыхание и вовсе может искалечить на всю оставшуюся жизнь.

Усыхание не обязательно применять к конечности, но именно конечности чаще всего становятся целью этой силы. При желании иссушить можно

голову жертвы, чтобы обезобразить её лицо; можно лишить жертву зрения или слуха и т. д. Эту силу нельзя использовать для того, чтобы убить жертву на месте (усыхание не действует на внутренние органы), но в целом выбор, который лежит перед некромантом, владеющим этой силой, и без того достаточно широк.

Правила: персонаж касается выбранной конечности или части тела жертвы и тратит пункт воли. Если жертва пытается избежать прикосновения, персонаж должен пройти проверку ловкости + драки, как если бы он атаковал жертву в ближнем бою. В случае успеха персонаж касается жертвы, и та получает два губительных повреждения. Если жертва не сумеет пройти проверку на прочность (например, при помощи Стойкости), выбранная конечность выходит из строя до тех пор, пока нанесённые усыханием повреждения не будут вылечены. Сородичи могут лечить эти повреждения по правилам лечения губительных повреждений (см. стр. 305). Смертные не способны лечить губительные повреждения, поэтому полученные увечья останутся с ними на всю жизнь (если только им не удастся излечить их при помощи каких-нибудь сверхъестественных методов). Как бы то ни было, усохшая конечность почти не двигается и причиняет жертве неудобства, но не деградирует, то есть не гниёт, не отмирает, не вызывает гангрену и т. п.

Эффект этой силы зависит от того, какая конечность или часть тела была выбрана некромантом в качестве цели. Усохшая рука имеет показатель силы 0 и не может удержать ничего тяжелее пары сотен граммов; пользуясь усохшей рукой, персонаж не получает преимуществ Дисциплины Мощи. На усохшую ногу нельзя опираться во время ходьбы, так что жертва получает недостаток «хромота» (см. стр. 519). Усохший глаз или ухо обеспечивают жертве +1 к сложности соответствующих проверок восприятия. Если иссушены оба глаза, жертва получает недостаток «слепота» (см. стр. 521); если иссушены оба уха, жертва получает недостаток «глухота» (см. стр. 520). Усохший язык даёт жертве недостаток «немота» (см. стр. 520). Усохшее лицо снижает показатель привлекательности жертвы на один пункт за каждое нанесённое силой повреждение.

•••• Мертвецкий мор

Мертвецкий мор — это сила, которая стирает границу между жизнью и нежизнью, вызывая болезнь, которая не делает различий между живыми существами и нежитью. Это мистическое заболевание поражает жертву, вызывая у неё вялость, головокружение, упадок сил, расстройство координации движений, а также расстройство пищеварения и кровообращения. Это ужасное заболевание очень заразно — для того, чтобы подхватить мертвецкий мор, смертному достаточно побыть несколько часов рядом с заражённым индивидом. Вампиру для того, чтобы заразиться, нужно выпить крови больного, но после этого он заболевает точно так же, как смертный, и тоже становится разносчиком заболевания.

Болезнь, как правило, проходит самостоятельно примерно через неделю.

Правила: персонаж выбирает жертву, которая находится в его зоне видимости и в радиусе не более 20 метров, тратит пункт воли и проходит встречную проверку интеллекта + медицины (сложность 6) против выносливости + Стойкости жертвы (со сложностью, равной показателю воли персонажа). Если жертва получает меньше успехов, чем персонаж, она заражается мертвецким мором. Болезнь имеет следующие эффекты:

- Сила и смекалка жертвы снижаются вдвое (округляйте в меньшую сторону).
- Ловкость жертвы снижается на один пункт.
- Если жертва — вампир, то для того, чтобы очнуться после дневного сна, она должна потратить на один пункт крови больше, чем обычно. Если жертва — смертный, то она просто теряет по одному уровню здоровья в сутки.
- Если жертва — вампир, то каждый раз, закончив питаться, она должна проходить проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 8). В случае неудачи вампир не пополняет свой запас крови, а выпитое немедленно извергает наружу. Если жертва — смертный, то же самое происходит каждый раз, когда она попытается поесть.

Каждый вечер, на закате, жертва получает возможность излечиться от этого заболевания. Для этого она должна пройти проверку выносливости со сложностью, равной 10 — [количество закатов, минувших с момента заражения]. В случае успеха течение болезни останавливается, и жертва начинает выздоравливать: снова может нормально питаться, тратить пункты крови и начинает восстанавливать сниженные характеристики (по одному пункту в сутки).

••••• Разложение плоти

Эта сила замыкает цикл Пути Тлена, позволяя использовать силу «Разрушение оболочки» против вампиров. С её помощью некромант может превратить вампира в горстку праха и пепла, как если бы тот сгорел в огне или на солнце.

Правила: персонаж насыщает свою витэ энергией разложения, тратит два пункта крови и один пункт воли. Если в ближайшие несколько ходов персонаж окропит этой кровью выбранного в качестве жертвы вампира, плоть жертвы начнёт истлевать и превращаться в прах, буквально разваливаясь на куски (крови должно быть много — пары капель будет явно недостаточно). Персонаж проходит проверку воли (со сложностью, равной 3 + выносливость

жертвы). Каждый успех означает, что жертва получает одно губительное повреждение.

Плоть вампира под действием этой силы превращается в прах, так что если жертва выживет, утраченные части тела придётся долго и муторно отращивать заново. Полученный прах, несомненно, будет обладать мощными мистическими свойствами, которые по достоинству оценит любой практикующий маг или чародей. Каждое нанесённое этой силой повреждение лишает жертву одной восьмой части её плоти (рассказчик сам решает, как это будет выглядеть — как сильное истощение или, скажем, как сквозные дыры и зияющие язвы).

Регенерация плоти занимает массу времени и происходит одновременно с исцелением нанесённых силой губительных повреждений (см. стр. 305).

Путь Четырёх Гуморов

С точки зрения философов античности и средневековья, четыре гумора — жизненных сока — представляют собой четыре базовых субстанции человеческого организма. Каждый из них обладает двумя из четырёх неотъемлемых свойств: кровь считается горячим и влажным гумором; флегма — холодным и влажным; жёлтая желчь — горячим и сухим; чёрная желчь — холодным и сухим. Когда человек болел или был не в духе, древние целители говорили о нарушении баланса гуморов и стремились исцелить пациента, восстановив этот баланс. Древние некроманты, в свою очередь, считали, что у вампиров баланс гуморов статичен, а значит, его можно изменять по собственному усмотрению, не ограничиваясь одной лишь кровью.

Путь Четырёх Гуморов считается изобретением и секретом Ламий, и те немногие некроманты, которым были известны его премудрости, обучались им именно у Горгон. С тех пор как Ламии исчезли, старейшины-некроманты прилагают массу усилий, чтобы раскрыть секреты этого забытого пути и постичь его силы.

• Призрачный шёпот

Некромант, владеющий этой силой, способен отравить разум жертвы (как вампира, так и смертного) своей желчью. Ядовитая дымка проникает внутрь жертвы сквозь ухо и обрекает её на кошмарные видения во сне и наяву. Одержимая Призрачным шёпотом жертва будет плохо спать и не сможет как следует сосредоточиться на своих делах, пока бодрствует.

Правила: персонаж должен прошептать имя жертвы (не обязательно настоящее) ей на ухо, а жертва — пройти проверку воли (сложность 8). Если проверка окажется неудачной, засыпая, жертва будет страдать от ночных кошмаров, а бодрствуя, будет слышать бесплотные и неразборчивые голоса. Это будет продолжаться в течение времени, равного манипуляции персонажа (в сутках). Пока Призрачный шёпот активен, пул любых проверок жертвы снижается на один d10, а сложность проверок, связанных с Ротшреком (по усмотрению рассказчика), возрастает на один пункт.

•• Поцелуй Тёмной Матери

Эта сила позволяет некроманту смешать свою витэ с чёрной желчью, превратив её в страшный яд, который выделяется через слюнные железы вампира, обволакивая жгучей чёрной горечью его рот, губы и клыки. Отравленные таким образом клыки оставляют поистине ужасные раны.

Правила: персонаж тратит один пункт крови; активация этой силы — рефлекторное действие, но его необходимо предпринять до атаки укусом. Если эта атака попадёт в цель, результат проверки урона удваивается (следующая за ней проверка на прочность против губительных повреждений работает как обычно). Эта сила не влияет на способность персонажа пить кровь и не причиняет жертве Поцелуя дополнительных повреждений. Эта сила остаётся активной до тех пор, пока персонаж не проведёт удачную атаку укусом или пока не потратит ход на то, чтобы выплюнуть яд.

••• Тёмные гуморы

Вампир может выделить через кожу любой из гуморов по своему выбору. Достаточно одного прикосновения, чтобы жертва испытала их пагубное воздействие. После того как некромант использует эту силу, он, как правило, испытывает эмоции, которые древние философы считали признаком недостатка соответствующего гумора. Выделив кровь, вампир становится подавленным и пессимистичным; выделив жёлтую желчь — спокойным и умиротворённым; выделив чёрную желчь — весёлым и оптимистичным; выделив флегму — раздражённым и озлобленным.

Правила: персонаж тратит два пункта крови и выбирает нужный гумор. Создав его, персонаж может выделить его через кожу (чтобы отравить жертву касанием), сцедить в напиток или растворить в витэ. Жертва должна успешно пройти проверку выносливости (сложность 8), чтобы гумор на неё не подействовал.

- *Флегма.* Жертву охватывает апатия; пул всех её проверок до конца сцены уменьшается на два d10.
- *Кровь.* Свёртываемость крови жертвы снижается, и нанесённые ей раны становятся куда опаснее — на следующий ход после того, как жертва получает хотя бы одно тяжёлое или губительное повреждение, она получает ещё одно повреждение того же типа. Витэ, изменённая этой силой, не сможет превратить смертного в гуля или послужить основой для уз крови.

- *Чёрная желчь.* Жертва получает [выносливость персонажа] тяжёлых повреждений. Проверка на прочность работает как обычно; броня не защищает.
- *Жёлтая желчь.* Жертву охватывает меланхолия и навязчивые видения смерти. До конца сцены она не может использовать пункты воли и получает +2 к сложности своих проверок воли.

•••• Призрачная вуаль

Кровь, алый гумор, философы считают субстанцией горячей и влажной. В жилах покойника кровь претерпевает трансформацию, становясь своим мёртвым, холодным воплощением. Этот процесс преображения живого в неживое обладает огромной мистической силой, и опытный некромант может воспользоваться ею, на время превратив себя в сущность, которую лишь с большой натяжкой можно считать вампиром. Сама Завеса облекает некроманта незримым саваном, позволяя ему приблизиться к миру мёртвых практически вплотную — настолько близко, насколько это вообще возможно. Вампир становится холодным и отчуждённым, как если бы в его тело вселился дух самой Смерти, — ему придётся прикладывать заметные усилия, чтобы не упускать из виду события, происходящие в мире живых.

Правила: персонаж должен выпить и потратить пять пунктов мёртвой крови (для этого ему понадобится тело смертного, умершего от 24 до 72 часов тому назад). В большинстве случаев для поглощения такого объёма крови понадобится два хода, и сила не активируется, пока персонаж не потратит всю выпитую из трупа кровь. Например, персонажу Двенадцатого поколения для активации силы потребуется семь ходов (два на то, чтобы выпить пять пунктов крови, и ещё пять на то, чтобы их потратить).

После активации силы и до конца сцены персонаж получит сразу несколько преимуществ. Во-первых, его пул проверки на прочность увеличится на два d10, причём при проверке на прочность эти дополнительные d10 можно использовать даже против губительного урона (как если бы у персонажа было два пункта Стойкости). Во-вторых, персонаж сможет с первого взгляда определить, кто из окружающих здоров, болен или ранен, а кто является нежитью, гулем или смертным. В-третьих, персонаж может пройти проверку манипуляции + оккультизма, чтобы попытаться поговорить с любым замеченным им призраком. Сложность этой проверки определяется местом встречи, тем, насколько густо её атмосфера пронизана духом смерти: так, где-нибудь на кладбище сложность этой проверки будет равна 5, а в уютной гостиной — никак не меньше 7. Стоит отметить, что облачённый в Призрачную вуаль некромант становится более заметной и лёгкой мишенью для призраков, а это значит, что действовать ему следует крайне осторожно.

••••• Чёрное поветрие

Некромант, постигший Путь Четырёх Гуморов, получает возможность управлять чёрной желчью, зреющей в самом сердце своего существа; наполнив ею свои лёгкие, он может выдохнуть целое облако чёрного тумана, способное окутать и поглотить каждого, кто окажется рядом. Извергнув вовне гумор, ответственный за самые мрачные и негативные эмоции, вампир неизбежно почувствует прилив сил и хорошего настроения… Чего не скажешь о тех, кому придётся испытать на себе пагубное воздействие чёрного тумана.

Правила: персонаж тратит один пункт крови и один пункт воли, а затем проходит проверку выносливости + атлетики (сложность 7). В случае успеха он выдыхает облако чёрного тумана диаметром около пяти метров. Жертвы, находящиеся в этой области, могут пройти проверку ловкости + атлетики, чтобы успеть отбежать на безопасное расстояние (если, конечно, у них ещё остались неиспользованные действия). Оказавшись в облаке, жертва погружается в бездну отчаяния, откуда видит лишь один-единственный выход — самоубийство. Каждая жертва, не успевшая или не сумевшая избежать контакта с Чёрным поветрием, должна немедленно пройти проверку воли (сложность 8 для смертных, сложность 7 для всех остальных) и получить больше успехов, чем персонаж. В случае неудачи смертные жертвы попытаются покончить с собой на следующий ход, причём максимально эффективным из доступных им способов. Если жертве помешать, она непременно постарается закончить начатое при первой же возможности. Этот эффект сохранится до конца сцены, но по усмотрению рассказчика вскоре (например, на следующий день) жертву может настичь рецидив.

Если жертва — вампир, она не стремится свести счёты с жизнью (поскольку вампир, строго говоря, и так уже мёртв), но под воздействием Чёрного поветрия немедленно впадает в торпор. Продолжительность торпора определяется показателем Человечности/Пути жертвы, как если бы она впала в торпор из-за тяжёлых повреждений.

Если жертва (неважно, смертный или вампир) успешно проходит проверку воли, она переносит контакт с Чёрным поветрием значительно легче, но от видений смерти избавиться не так просто — до конца сцены пул всех проверок жертвы уменьшится на два d10.

Путь Энтропии

Путь Энтропии — это исключительно редкий путь, позволяющий некроманту управлять энергиями самой смерти и энтропии — силы, с которой предпочитают лишний раз не связываться даже некроманты. Этот путь был открыт нагараджами

(см. стр. 448), хотя сами они предпочитали называть этот путь Нигилистикой. Путь Энтропии — могучее орудие в руках любого некроманта, стремящегося к безраздельному владычеству над душами умерших и самой смертью, и многие из них (в первую очередь Предвестники Черепов) готовы на что угодно, лишь бы постичь его секреты.

Как и большинство некромантов, нагараджи в качестве основного пути выбирают Путь Склепа, а Путь Энтропии обычно становится вторым их путём.

• Глаза смерти

Некромант, способный взглянуть на мир через призму этой силы, сможет увидеть мир глазами Неупокоенных сквозь так называемое зерцало Смерти. Столь полное и тонкое восприятие витающих вокруг призрачных энергий позволяет вампиру судить о здоровье окружающих и даже об уготованной им роковой судьбе точно так же, как это делают призраки. Оценив энтропические метки на теле жертвы, некромант может примерно узнать, насколько та далека от смерти, сколько ей осталось жить, и даже предсказать причину смерти. Естественно, полученную информацию едва ли можно считать точной и надёжной, но хитроумный Сородич всегда найдёт, как её применить.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + оккультизма (сложность 6). Один успех позволяет ему увидеть, в каком состоянии находятся окружающие: кто из них здоров, а кто ранен, болен, умирает, несёт на себе проклятие или находится под воздействием губительной магии.

Кроме того, персонаж может выбрать одну жертву, судьбу которой хочет прочесть. Один успех позволяет узнать, как долго жертве суждено прожить (с точностью до нескольких недель). Три успеха помогут узнать и причину её смерти (энтропические метки на теле жертвы позволяют с достаточной точностью судить о ранах или болезнях, что станут причиной гибели). Пять успехов вдобавок позволяют разглядеть энтропические метки настолько точно, что персонаж сможет практически воочию увидеть, где и как именно жертва встретит свою смерть.

Рассматривать окружающих персонаж сможет до конца сцены (хотя при желании может деактивировать силу и раньше), но прочесть судьбу за одну активацию можно только единожды. Рассказчику лучше потренироваться, прежде чем вводить эту силу в игру, поскольку энтропические метки обычно не ошибаются. Как вариант, рассказчик может бросать кубики втайне от игрока, чтобы тот не знал, насколько точным (и правильным) было полученное персонажем прозрение.

•• Аура распада

При помощи этой силы некромант может усилить и сконцентрировать витающую вокруг него ауру энтропии настолько, что находящиеся вокруг него предметы и машины начнут ломаться и выходить из строя. Дерево начнёт рассыпаться в труху, металл — ржаветь, микросхемы — гореть, а пластик, стекло и мёртвые органические материалы — расслаиваться и крошиться. Сила действует не далее чем в метре от некроманта, но все вокруг ощущают её как порыв ледяного ветра.

Правила: для активации этой силы нужны только пункты крови. Объект, выбранный целью ауры распада, выходит из строя и становится бесполезным. Что именно случается с объектом и каковы точные последствия его поломки, решает рассказчик. Если сомневаетесь, считайте, что персонаж, который использует сломанный предмет, проваливает проверку, в которой его применяет. Скорость, с которой предмет придёт в негодность, определяется количеством потраченных персонажем пунктов крови.

Пункты крови	Поломка произойдёт
Один	Через неделю
Два	Через сутки
Три	В конце сцены
Четыре	Через пять ходов
Пять	Через ход

Обратите внимание, что аура распада требует траты пунктов крови, а значит, персонаж не сможет воспользоваться ею для того, чтобы разрушить вонзённый в своё сердце кол: об этом лучше позаботиться заранее.

••• Поглощение душ

Научившись испускать энтропическую энергию вовне, вампир может научиться её поглощать. Поглощение душ позволяет некроманту либо впитывать разлитую вокруг тёмную энергию, либо целенаправленно извлекать её из более концентрированных источников — призраков. При помощи этой силы бесплотная субстанция, из которой состоит тело любого призрака, превращается в энергию, способную подпитывать существование вампира.

Правила: персонаж тратит пункт воли и получает возможность поглощать витающую вокруг негативную энергию смерти. Если персонаж хочет впитать «фоновую» энтропическую энергию, он должен находиться либо там, где кто-нибудь умер не более часа назад, либо там, где атмосфера насквозь пронизана смертью: в морге, на кладбище, на месте недавнего убийства и т. п. Обычно таким способом персонаж может впитать от одного до четырёх пунктов энтропии. Обратите внимание, что каждый поглощённый персонажем пункт энтропии увеличивает на один пункт сложность всех проверок, связанных с Некромантией и другими силами, име-

ющими отношение к смерти: действует этот эффект в самой местности и её ближайших окрестностях, а каждый поглощённый пункт энтропии продлевает действие этого эффекта на одни сутки. Повторно впитать энтропическую энергию на «осушённой» местности можно будет только после того, как описанный выше эффект прекратит действовать.

Если персонаж пытается извлечь энергию из призрака, ему придётся атаковать его, как если бы он пытался подарить Поцелуй противнику из плоти и крови. Тело призрака может содержать до 10 пунктов энтропии, которые персонаж может поглотить, и с каждым выпитым пунктом энтропии тело призрака будет становиться всё более прозрачным и бесплотным, поскольку теряет субстанцию, из которой состоит. Поглощая субстанцию призрака, вампир становится уязвимым к атакам других призраков, даже тем, которые обычно не действуют на материальный мир, поскольку в этот момент персонаж находится и в мире живых, и в Подземном мире одновременно. Призрак, которому персонаж дарит Поцелуй, считается парализованным и может двигаться и отбиваться, только если пройдёт встречную проверку своей воли против воли персонажа (сложность обеих проверок равна 6). Поглощение душ можно использовать в сочетании с силами Пути Пепла, чтобы позволить вампиру поглощать энергию призраков, пока он находится в земле мёртвых.

Каждый пункт поглощённой с помощью этой силы энтропической энергии считается пунктом крови во всех отношениях, кроме одного: её нельзя использовать для того, чтобы пробудиться после дневного сна. В остальном же различий нет: с её помощью можно активировать силы Дисциплин, лечить полученные повреждения, увеличивать физические характеристики и т. д. Провал при попытке использовать эту силу означает, что персонаж теряет возможность поглощать энтропическую энергию до конца ночи, однако сам он при этом останется уязвимым для призраков, как описано выше (эта уязвимость продлится от одного до четырёх ходов — в зависимости от того, сколько пунктов энтропической энергии можно извлечь из окружающей местности; если персонаж атаковал призрака в местности с нулевым уровнем энтропической энергии, то уязвимость продлится один ход).

•••• Дыхание Танатоса

Дыхание Танатоса позволяет некроманту вбирать энтропическую энергию и выдыхать её в виде некромантических миазмов. Это зловещее облако невидимо для всех, кто не обладает способностью видеть следы и течения энтропической энергии. Потусторонние миазмы, испускаемые этим облаком, привлекают голодных призраков, слетающихся к эпицентру возмущения энтропического поля, как мотыльки на свет пламени.

У собранной энтропической энергии есть и иное, ещё более зловещее применение. Заразив выбранную жертву некромантическими миазмами, вампир может поразить её страшной, изматывающей болезнью и окутать незримым саваном скверны и отчуждения (разглядеть следы этого губительного воздействия можно только при помощи Чтения ауры и других подобных сил). Находясь рядом с жертвой дыхания Танатоса, люди и животные будут чувствовать безотчётное, но явное беспокойство и дискомфорт.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку воли (сложность 8). Успех означает, что он успешно вбирает энергию энтропии. Если персонаж выдыхает её в виде привлекающего голодных призраков облака, некромантические миазмы накрывают область радиусом около 400 метров вокруг персонажа. Каждый дополнительный пункт крови позволяет увеличить радиус облака ещё на 400 метров.

Привлечённые дыханием Танатоса голодные призраки будут игнорировать персонажа, если тот их не спровоцирует, но обрушат свою ярость на любых других оказавшихся в облаке смертных и бессмертных существ. Персонаж при желании может использовать против явившихся голодных призраков любые другие силы Некромантии, например силы Пути Склепа, по своему усмотрению. Призрак, против которого персонаж применяет эти силы, будет реагировать на него как обычно, но остальные голодные призраки будут продолжать игнорировать как этого призрака, так и самого персонажа. Облако рассеется с окончанием сцены, а голодные призраки исчезнут, отправившись на поиски новых жертв. Описание голодных призраков смотри на стр. 415.

Если некромант решит заразить миазмами определённую жертву или объект, он должен либо прикоснуться к своей цели, либо пройти проверку ловкости + оккультизма (сложность 7). Жертва некромантических миазмов получает одно (и только одно) губительное повреждение, проявляющееся в виде внезапного недомогания. Сложность всех социальных проверок жертвы с участием тех, кто не знаком с ощущениями, сопровождающими носителей метки самой смерти, — т. е. со всеми смертными и некоторыми сверхъестественными существами, возрастает на два пункта. Кроме того, некоторые способы сверхъестественного восприятия могут показать, что над жертвой или объектом довлеет проклятье — явный признак того, с чем лучше не связываться. Метка (как и само проклятие) исчезнет с восходом солнца, а до тех пор повторное применение этой силы против той же жертвы (или объекта) не имеет никакого смысла — сила просто не подействует.

Провал при проверке активации силы означает, что поглощённая персонажем энергия энтропии

обращается против него, как если бы он сам вдохнул некромантические миазмы. Помимо обычных эффектов (в том числе губительного повреждения), персонаж может привлечь внимание голодных призраков и других опасных обитателей загробного мира.

••••• Ночной зов

Поглотив энергию энтропии, некромант исторгает её вовне в виде волны чистого хаоса, дикого вопля, слышного как в мире живых, так и в Земле Теней. Этот крик может либо заставить энтропию на время отступить, либо напротив, утопить всё вокруг в море бушующей некромантической энергии.

Правила: персонаж выбирает одну или несколько жертв в радиусе, равном его показателю Некромантии (в метрах), тратит один пункт воли и по одному пункту крови за каждую жертву после первой (т. е. ноль пунктов крови за одну жертву, один — за две и т. п.), а затем исторгает ужасающий вопль. Обратите внимание, что количество пунктов крови в данном случае ограничено поколением персонажа, то есть его показателем траты пунктов крови в ход: на ночной зов пункты крови нельзя тратить авансом или растягивать трату на несколько ходов.

Затем игрок выбирает, какой эффект окажет ночной зов: благотворный или пагубный, после чего персонаж проходит проверку манипуляции + оккультизма (сложность 6). Если выбран благотворный эффект, каждая жертва получает –2 к сложности любых своих действий — эффект длится один ход за каждый полученный персонажем успех. Если выбран пагубный эффект, каждая жертва получает по одному губительному повреждению за каждый успех у персонажа. Жертвой этой силы может быть любое живое существо, включая сверхъестественных.

Ночной зов слышен по обе стороны Завесы и может привлечь нежелательное внимание обитателей обоих миров. В случае провала персонаж может призвать на место действия озлобленных духов, например голодных призраков, как в случае с силой «Дыхание Танатоса» (за исключением того, что в данном случае персонаж не будет защищён от их внимания).

Некромантические ритуалы

Существует великое множество самых разнообразных некромантических ритуалов. Часть из них явно разработана последователями тех или иных путей, часть так или иначе получена из рук обитателей мира мёртвых. Все начинающие некроманты получают по одному ритуалу первого уровня, но все остальные ритуалы персонаж должен добывать сюжетными средствами уже по ходу игры — новые ритуалы нельзя покупать за пункты опыта. В остальном некромантические ритуалы ничем не отличаются от тауматургических (см. стр. 228) и изучаются точно так же, хотя сами ритуалы никоим образом не совместимы и не взаимозаменяемы.

Правила: время, необходимое для проведения некромантических ритуалов, может различаться в очень широких пределах и чаще всего определяется индивидуально (см. описание самих ритуалов). Проводя ритуал, некромант проходит проверку интеллекта + оккультизма (со сложностью 3 + уровень ритуала, но не более 9). В случае успеха всё проходит как задумано, в случае неудачи ничего не происходит, а при провале что-то обязательно идёт не так, причём, скорее всего, с самыми неприятными последствиями.

Ритуалы первого уровня

Зов ненасытной смерти

Для проведения этого ритуала требуется 10 минут и пучок волос с головы потенциальной жертвы. Кульминацией ритуала становится сжигание волос жертвы в пламени чёрной свечи, после чего жертва начинает слышать обрывки разговоров с той стороны Завесы. Если жертва не готова к такому повороту событий, эти голоса будут казаться ей непрерывным потоком загробных стонов и потустороннего бормотания: она, как правило, не понимает ни единого слова и рано или поздно рискует попросту сойти с ума.

Минестра ди морте[1]

Некромант должен раздобыть часть мёртвого тела и сварить её в котелке с полулитром вампирской витэ, сдобренной розмарином (символ памяти), базиликом (символ прощания с усопшим) и солью (базовая алхимическая материя). Как только варево загустеет, некромант должен снять его с огня и съесть.

Если проверка проведения ритуала окажется успешной, некромант узнает, стал ли тот, кому принадлежала сваренная в горшке плоть, обитателем Подземного мира, и если стал, то кем именно — простым привидением или зловещим голодным призраком.

Обратите внимание, что использованная во время ритуала кровь претерпевает значительные изменения и перестаёт считаться кровью — съев варево, некромант не получит пункт крови, а если

1. Прим. пер.: (ит.) minéstra di mórte — похлёбка смерти.

витэ принадлежала другому Сородичу, некромант не станет вассалом уз крови.

Вампиры-некроманты, не обладающие достоинством «железное нутро» (см. стр. 516), не смогут удержать проглоченное варево внутри, но ритуал при этом всё равно сработает как обычно.

Озарение

Этот ритуал позволяет некроманту взглянуть в глаза мертвеца и увидеть отражение того, что он видел в последние мгновения перед смертью. Это отражение мистическим образом проявляется в глазах трупа, и увидеть его может только сам проводящий ритуал некромант. Для проведения ритуала требуется пять минут, а количество полученных успехов определяет, насколько ясным и полным будет видение. В случае провала персонаж видит собственную Окончательную смерть — зрелище, способное спровоцировать Ротшрек (см. стр. 324).

Этот ритуал нельзя проводить над трупами вампиров, достигших Голконды, и над телами, лишёнными глазных яблок — неважно, удалённых специально или разложившихся с течением времени.

Результат	Эффект
1 успех	Смутный образ того, что жертва видела в момент смерти.
2 успеха	Чёткий образ того, что жертва видела в момент смерти и за несколько секунд до неё.
3 успеха	Чёткий образ того, что жертва видела и слышала в течение нескольких минут перед смертью.
4 успеха	Чёткий образ того, что жертва видела и слышала в течение получаса перед смертью.
5 успехов	Полное и чёткое впечатление о том, что жертва ощущала в течение часа перед смертью.

Потусторонний маяк

Для проведения ритуала требуется 15 минут. Необходимым компонентом для ритуала является зелёная свеча, из воска которой нужно скатать шарик около полутора сантиметров в диаметре. Тот, кто носит этот шарик с собой — неважно, в руке, в кармане или где-то ещё, — источает видимое для всех обитателей Земли Теней тусклое зеленоватое свечение. Все призрачные способности будут действовать на носителя шарика более эффективно и с большей лёгкостью, чем обычно. Каждый успех при проведении ритуала позволяет шарику сохранять свои особые свойства на протяжении одного часа.

Ритуал Тескатлипоки

Этот ритуал позволяет некроманту использовать обсидиановое зеркало для того, чтобы видеть мир глазами призраков. Вперив взор в чёрные глубины обсидиана, вампир способен различать изъяны предметов, оценивать здоровье смертных и даже читать ауры живых существ.

В начале ритуала некромант должен решить, какой из двух аспектов дымящегося зеркала он хочет использовать: оба аспекта одновременно использовать нельзя. При помощи первого аспекта, Зерцала жизни, некромант может видеть ауры живых существ, как если бы он обладал силой «Чтение ауры» (Ясновидение 2 — см. стр. 252). Второй аспект, Зерцало смерти, позволяет некроманту видеть призраков и Землю Теней, а также следы забвения и энтропии, как если бы он обладал силой «Глаза смерти» (Путь Энтропии 1 — см. стр. 182). Если рассказчик сочтёт это уместным, с помощью дымящегося зеркала Сородич может увидеть изъяны предметов и узнать, как их исправить; главное условие — эти предметы должны иметь связь либо с энергией жизни, либо с энергией смерти (например, нож убийцы или кадка для выращивания целебных растений).

Для ритуала некроманту понадобится обсидиановое зеркало с остро отточенными краями. Взяв зеркало в руки и окропив его кровью из порезанных ладоней, некромант превращает его полированную поверхность в окно между миром живых и миром мёртвых, в которое ему предоставляется возможность заглянуть. В случае успеха некромант до конца сцены получает возможность, глядя в зеркало, изучать мир глазами призрака. При провале вампир может разозлить призраков, к которым взывает, и накликать на себя их возмездие.

Указующий камень

Проведя определённый ритуал и истратив немного собственной крови, некромант может поставить на любого индивида мистическую метку, которая позволит вампиру в любой момент узнать местоположение этого индивида, даже если тот погиб и его душа отправилась в мир мёртвых. Этот ритуал некроманты обычно используют для того, чтобы знать, где находятся друзья и враги.

Некромант сцеживает немного собственной крови и пишет ею имя жертвы на поверхности освящённого камня. Если ритуал проходит успешно, некромант получает возможность узнать текущее местоположение жертвы. Для этого он должен плясать перед камнем, пока не впадёт в транс и один из привлечённых ритуалом призраков не шепнёт ему на ухо нужную информацию. Камень потеряет свою силу в ночь Дня всех святых, если только персонаж не потратит пункт крови, чтобы обновить ритуал.

Ритуалы второго уровня

Взгляд в могилу

Для проведения ритуала требуется два часа. Если он пройдёт успешно, выбранную жертву на протяжении недели будут преследовать видения собственной смерти. Такие видения начинаются без предупреждения и длятся около минуты. Некромант не знает содержание этих видений, поскольку видит их только сама жертва. Каждый раз, когда жертве является видение, та должна проходить проверку смелости (сложность 7). Если жертве не удастся добиться успеха, она впадёт в панику. Видения могут случиться в самый неподходящий момент — за рулём, на учёбе, во время перестрелки и т. д.

Для проведения этого ритуала требуется щепотка земли со свежей могилы.

Два сантима

Некромант церемониально «убивает» смертного, лежащего на могильной плите, и кладёт монеты ему на глаза. Душа смертного отправляется в Подземный мир, воспринимая его, по крайней мере, поначалу, как некий перевалочный пункт по пути назад. Жертва может общаться с призраками мира мёртвых и путешествовать по всей Земле Теней и при этом сохраняет возможность говорить с некромантом и описывать ему то, что с ней происходит. Однако, находясь в мире мёртвых, жертва не может физически взаимодействовать с окружением — она, если можно так выразиться, является призраком среди призраков. В качестве жертв в этом ритуале, как правило, принимают участие либо слуги некромантов, стремящиеся угодить своим бессмертным повелителям, либо несчастные, которых вампир твёрдо намерен запугать до полусмерти.

Марионетка

Этот ритуал некроманты используют либо для того, чтобы пообщаться с мёртвыми, либо как изощрённую психологическую пытку. В ходе этого ритуала некромант облегчает призракам задачу по вселению в тело жертвы (неважно, добровольной или нет). Ритуал длится один час, и всё это время некромант, произнося соответствующие заклятия, посыпает или обмазывает могильной землёй глаза, губы и лоб жертвы. Начиная с того момента, как ритуал будет завершён, и до конца ночи любой призрак получит два дополнительных успеха при проверке вселения в тело жертвы. Эффект останется в силе, даже если жертва смоет с себя могильную грязь.

Оккио д'уомо морто[1]

Для этого ритуала некроманту понадобится глаз, извлечённый из тела, душа которого стала привидением или голодным призраком. Глаз надлежит подготовить, проведя длинную церемонию, необходимыми компонентами которой являются свет полной луны, дым благовоний и длинные монотонные заклятия. В полночь, когда речитатив заклятия достигает своей кульминации, некромант должен вырезать собственный глаз и на его место вставить глаз мертвеца (поэтому лучше, если глаз будет настолько свежим, насколько это возможно). Как только Сородич излечит полученное повреждение, новый глаз навсегда займёт место старого.

Если ритуал пройдёт успешно, некромант сможет пользоваться силой «Потустороннее око» (Путь Пепла 1 — см. стр. 177). Эта сила считается всегда активной и работает безо всяких проверок.

Кроме того, если глаз принадлежал тому, кто стал одним из голодных призраков, некромант также получит способность слышать бормотание и стоны этих зловещих духов. Эта способность, однако, работает только вблизи и к тому же не слишком точно — примерно как попытка подслушать разговор через стену. Персонаж должен пройти проверку восприятия + оккультизма; в случае успеха он получит общее представление о том, что именно они затевают. Провал этой проверки чреват для персонажа психическим расстройством (по выбору рассказчика) — призрачный шёпот способен свести с ума кого угодно.

Впрочем, есть у этого ритуала и несколько больших недостатков. Первый из них состоит в том, что новый глаз выглядит чужеродно и отталкивающе. Если вампир не станет носить тёмные очки или использовать какой-нибудь другой способ скрыть свой новый глаз, его привлекательность снизится на один пункт.

Кроме того, мёртвая плоть — не лучший способ восприятия окружающего мира. Сложность всех проверок восприятия, касающихся материального мира, возрастает на один пункт (а то и больше, если покойный при жизни имел проблемы со зрением). С другой стороны, поскольку новый глаз является зеркалом чужой души, он обеспечивает некоторую защиту против сил, требующих установления зрительного контакта (см. стр. 149) — сложность этой проверки против некроманта с глазом мертвеца также возрастает на один пункт.

Наиболее важным нюансом, однако, является тот факт, что призрак, которому принадлежал глаз, будет знать о том, что с ним сделали, и, скорее всего, возненавидит того, кто это сделал. Некроманта, владеющего его глазом, призрак может отыскать где угодно, а сложность применения всех его призрачных способностей против этого персонажа снизится на один пункт.

1. Прим. пер.: (ит.) ócchio d'uómo mórto — глаз мертвеца.

Ритуал Уицилопочтли

Этот ритуал действует не сам по себе, а в сочетании с другим некромантическим ритуалом или сильно ритуализованным процессом активации одной из сил Некромантии. Сам ритуал выглядит следующим образом: двое (или более) Сородичей связывают смертную жертву, наносят ей порезы в виде оккультных символов (обычно ацтекских или древнеегипетских) и выпивают изливающуюся из этих порезов кровь. Каждый вампир должен пить из пореза, нанесённого собственной рукой, и только из него. Как только ритуал Уицилопочтли будет успешно проведён, все его участники получат возможность провести следующий некромантический ритуал (или активировать одну из сил Некромантии) совместными усилиями, чтобы попытаться выжать максимум из того, на что способны ужасающие чары смерти.

Персонаж проходит проверку проведения ритуала как обычно. Успех означает, что некроманты, которые принимали в нём участие, могут провести ещё один некромантический ритуал (или активировать силу Некромантии) совместно, осуществив проверки проведения ритуала (активации силы) в индивидуальном порядке, но сложив все свои успехи (и неудачи) в один общий пул. Каждый участник ритуала должен знать и соответствующий ритуал (силу), и ритуал Уицилопочтли.

Главным недостатком ритуала Уицилопочтли является тот факт, что провал проверки одного-единственного участника группы отменяет все успехи, накопленные другими участниками, что приводит к ужасным последствиям для всех, кто принимал участие в этой опасной затее.

Рука славы

Рука славы — это мумифицированная кисть человеческой руки, с помощью которой некромант может усыпить обитателей дома и таким образом обеспечить себе полную свободу действий. Для того чтобы создать руку славы, некромант должен завернуть отсечённую руку казнённого убийцы в саван, выжать из неё всю кровь, а затем поместить на две недели в глиняный горшок, наполненный смесью соли, селитры и индонезийского длинного перца. Через две недели кисть надлежит извлечь из горшка и высушить в печи вместе с цветами вербены и листьями папоротника. По окончании процесса персонаж должен пройти проверку проведения ритуала. Если она окажется успешной, рука славы будет готова.

Для того чтобы использовать руку славы, некромант должен окунуть кончики её пальцев в жир, вытопленный из тела висельника, и поджечь их, произнеся такие слова: «Всяк, кто спит, пусть спит,

а всяк, кто бдит, пусть бдит». Если всё сделано правильно, то смертные, находящиеся в доме, где зажжена рука славы, уснут беспробудным сном (рука не действует на сверхъестественных существ — их количество можно определить по числу пальцев, которые отказываются гореть). Если при создании руки славы был получен провал, это значит, что все пальцы руки загорятся, но в доме никто не уснёт. Некромант, создавший руку славы, может потушить её в любой момент; всем остальным для этого придётся окунуть её в молоко — всё остальное просто не сработает. Однажды созданную руку славы можно использовать сколько угодно раз. Эффект руки длится до конца сцены.

Ритуалы третьего уровня

Барабаны ночных кошмаров

При помощи этого ритуала некромант может заставить призраков наслать на жертву ночные кошмары, чтобы медленно, но верно свести её с ума. Проведя ритуал, вампир теряет над ним всякую власть — у него остаётся только возможность отозвать призраков и прекратить мучить жертву. Даже содержание кошмарных снов целиком и полностью зависит от донимающих жертву призраков.

Для самого ритуала некроманту потребуется принадлежащая жертве вещь. Вампир должен окропить её собственной кровью и сжечь, отправив её призрачный образ в Землю Теней, — это укажет призракам цель и одновременно послужит им наградой за службу. Пока окровавленная вещица горит, некромант (и его помощники, если они у него есть) должен отбивать зловещий ритм на огромных церемониальных барабанах, обтянутых человеческой кожей. Удары в такие барабаны не слышны в мире живых, но грохочут подобно раскатам грома в мире мёртвых, так что призраки обычно охотно идут на сделку с некромантом, лишь бы этот ужасный шум поскорее умолк. Обычно призрак соглашается донимать жертву в обмен на какую-нибудь мелкую услугу вроде доставки сообщения живым родственникам или мести тому, кто его убил.

Гам проклятых

Этот ритуал во многом напоминает ритуал «Зов ненасытной смерти» (см. стр. 184), поскольку он тоже позволяет обитателям мира живых слышать звуки Подземного мира. Однако отличий между ними тоже немало, и главное из них состоит в том, что гам проклятых затрагивает не конкретную жертву, а целую область, и используется главным образом для защиты помещений от прослушивания. Сам ритуал занимает полчаса, в ходе которого некромант должен при помощи кремационного пепла нарисовать по периметру комнаты сплошную линию (эта линия может пересекать пороги, если необходимо защитить от прослушивания несколько комнат и при этом позволить свободно переходить из одной комнаты в другую). До конца ночи любая попытка подслушать то, что происходит внутри защищённого ритуалом помещения при помощи простейших (вроде приложенного к стене стакана), электронных (типа лазерного микрофона) или сверхъестественных средств (например, силы «Обострение чувств») потребует проверки восприятия + оккультизма (сложность 7). Соглядатай при этом должен получить больше успехов, чем некромант получил при проверке проведения ритуала. В случае неудачи соглядатай услышит лишь призрачные стоны, стенания и завывание потустороннего ветра; при провале он лишится слуха до конца ночи.

Знак свыше

Узнав дату рождения жертвы, некромант может провести этот ритуал, чтобы предвидеть, как та будет действовать, и соответствующим образом скорректировать свои собственные планы. В случае если жертва ритуала — призрак, эффект будет иным: некромант обретёт настолько ясное и точное понимание мотивов призрака, что с точки зрения правил можно считать, что у некроманта всегда есть при себе связанный с этим призраком якорь (см. ритуал поиска призрачного якоря ниже).

Поиск призрачного якоря

Для ритуала некроманту понадобится отыскать тело, принадлежавшее нужному призраку, и добыть косточку фаланги его пальца. Во время ритуала эта косточка входит в резонанс с некромантической энергией призрака и позволяет отыскать так называемый якорь — вещь, существо или место, неразрывно связанное с призраком и имеющее жизненно важное для него значение (подробнее об этом сказано в описании Пути Склепа на стр. 166). Большинство некромантов подвешивает резонирующую косточку на нить, получая своеобразный некромантический компас, указывающий в направлении призрачного якоря.

Ритуал поиска призрачного якоря занимает три часа. Помимо уже упомянутой косточки некроманту потребуется имя призрака и кусочек чьего-нибудь (чьего угодно) надгробья, могильной плиты и т. п. В ходе ритуала этот кусочек необходимо растолочь и посыпать косточку полученной пылью.

Танец крови

Танец крови позволяет призраку поговорить с живым родственником. Некроманты иногда проводят этот ритуал в обмен на деньги или услуги.

Сам ритуал — это два часа плясок и песен, призванных привлечь внимание нужного призрака и распугать всех остальных. Танцуя, вампир должен при помощи цветного песка и океанической соли нарисовать на полу мистический знак, который должен стать связующим звеном между живым и мёртвым. Если ритуал проходит успешно, призрак появляется внутри нарисованного некромантом песчаного узора и получает возможность в течение часа разговаривать с присутствующими живыми. Неудача означает, что призрак не приходит на зов.

Темпеста скудо[1]

В отличие от большинства ритуалов, темпеста скудо можно провести за считанные секунды. Для этого некромант должен сплясать довольно дико выглядящий со стороны танец, прикусить губу до крови и окропить вытекшей кровью небольшую область вокруг себя. Если ритуал пройдёт успешно, то сложность всех проверок для призраков, находящихся внутри кровавого круга, повысится на два пункта.

Чтобы провести этот ритуал, некромант должен потратить ход на ритуальный танец и проверку ловкости + исполнения (со сложностью 7, если дело происходит в сражении, и со сложностью 6 — если в относительно мирной обстановке). Когда наступает следующий ход, некромант должен прокусить себе губу (получить лёгкое повреждение), поплевать во все стороны кровью (потратить один пункт крови) и пройти проверку проведения ритуала, чтобы узнать, сработали чары или нет.

Ритуалы четвёртого уровня

Бастоне диаболико

Проведение этого ритуала сопряжено с немалыми трудностями, поскольку в процессе некромант должен извлечь берцовую кость из ноги живого смертного, причём так, чтобы тот дожил до конца ритуала. Извлечённую кость нужно погрузить в расплавленный свинец, начертить на остывшей свинцовой оболочке мистические руны, а затем под аккомпанемент монотонных заклинаний на древнегреческом забить ею насмерть «донора», которому она когда-то принадлежала.

В случае успешной проверки проведения ритуала некромант становится обладателем bastóne diabólico, дьявольской палки. Активировать чары дьявольской палки может любой — для этого её нужно взять в руку и потратить пункт воли. Палка будет действовать до конца сцены, и всё это время призрак, получивший удар этой зловещей дубинкой, будет терять по одному пункту пафоса (см. стр. 414). Кроме того, урон, который это оружие наносит живым мертвецам (не вампирам), увеличивается на один пункт и становится губительным.

К несчастью для некроманта, призраки чуют дьявольскую палку за версту, и даже если не знают, что это, сразу понимают, что ничего хорошего она им не сулит, и предпочитают держаться от неё подальше. Некромант с этим оружием получает +1 к сложности всех проверок, связанных с призывом или привлечением внимания призраков.

Взгляд за Завесу

Этот четырёхчасовой ритуал позволяет зачаровать пригоршню спорыньи так, чтобы она наделяла вкусившего её индивида потусторонним зрением — съев щепотку зачарованного грибка, любой сможет воспользоваться всеми преимуществами силы «Потустороннее око» (Путь Пепла 1 — см. стр. 177); продолжительность эффекта равна выносливости некроманта (в часах). Каждый успех, полученный при проверке проведения ритуала, обеспечивает некроманта тремя порциями зачарованной спорыньи. В чистом виде этот грибок токсичен, но ритуал решает эту проблему. Однако при провале токсичные свойства спорыньи возрастают многократно, и каждый, кто её съест (даже вампир), должен пройти проверку урона 8 (тяжёлые повреждения).

Зловещая кукла

Зловещая кукла — вольт — зачарованная фигурка, напрямую связанная с душой жертвы. Кукла считается завершённой и готовой к ритуалу, когда некромант окропит её собственной кровью и оденет в одёжку, сделанную из какого-нибудь предмета гардероба жертвы (желательно ношеного и нестираного). Как только кукла будет готова, некромант может использовать её, чтобы причинять жертве физические повреждения. Если куклу повредить (обычно это делается при помощи булавок, иголок и т. п.), жертва должна пройти проверку урона 6 (лёгкие повреждения), а если её уничтожить, то наносимые той же проверкой повреждения будут тяжёлыми.

В ходе ритуала некромант должен сделать куклу собственноручно, сопровождая процесс различными заклинаниями. Обычно это длится четыре-пять часов, но прежде чем проходить проверку проведения ритуала, некромант должен пройти проверку выносливости + ремесла (сложность 8) — если созданная им кукла не будет похожа на жертву, использовать её в ритуале уже не получится. Некоторые некроманты продают неудавшиеся вольты туристам как «аутентичные куклы вуду».

1. Прим. пер.: (ит.) tempésta scúdo — щит бури.

Касание мертвеца

Ритуал занимает три часа, на исходе которых некромант плавит на огне восковую фигурку в форме предполагаемой смертной жертвы. В момент, когда воск фигурки становится жидким, облик жертвы претерпевает ужасные изменения: кожа жертвы остывает и бледнеет, а пульс замедляется и становится нитевидным. Иными словами, жертва становится похожей на ходячий труп и получает +2 к сложности всех своих социальных проверок. Эффект ритуала сходит на нет, когда расплавленный воск твердеет или выкипает.

Ритуал Шипе-Тотека

Для того чтобы провести этот ритуал, некромант должен как можно аккуратнее снять с жертвы кожу при помощи обсидианового кинжала. Жертва должна пережить этот процесс. Затем некромант должен собрать кровь жертвы в золотую церемониальную чашу (ритуал допускает смерть жертвы в результате кровопотери) и смешать её с октли[1], цветками амаранта и рядом других ингредиентов. Выпив этот настой, некромант (который в этот момент должен быть обнажён) покрывается бисеринками кровавого пота (теряя один пункт крови). В этот момент он должен надеть на себя снятую кожу и пройти проверку проведения ритуала. В случае успеха кожа впитывает кровавый пот и начинает зарастать, образуя ложную личину поверх собственной кожи вампира. Обратите внимание, что жертва и вампир должны быть примерно одного телосложения, иначе вторая кожа ляжет неровно и всё сходство пропадёт. Этот ритуал не сработает, если жертвой будет сверхъестественное существо (единственное исключение из этого правила — гули).

Визуально сходство будет безупречным, но для того, чтобы сымитировать жертву полностью, некроманту предстоит сначала замаскировать свою собственную вампирскую природу и воспроизвести манеру речи и поведения жертвы (кроме того, ритуал не наделяет некроманта знаниями жертвы — об этом тоже предстоит позаботиться самостоятельно) — иными словами, контакты с родственниками, друзьями и коллегами жертвы лучше свести к минимуму. Для того чтобы поддерживать состояние кожи, облачённый в неё вампир должен еженощно тратить дополнительный пункт крови. Чтобы снять кожу, некромант должен нанести себе одно неотвратимое тяжёлое повреждение тем же кинжалом, при помощи которого он снимал кожу с её предыдущего владельца: снятую таким образом кожу нельзя использовать повторно.

---

1. Прим. пер.: о́ктли — алкогольный напиток из забродившего сока агавы, сегодня чаще называется пу́льке.

Ритуалы пятого уровня

Призрачная добыча

Этот шестичасовой ритуал позволяет некроманту перенести предмет из Подземного мира в мир живых. Этот ритуал сопряжён с немалым риском — призрак, которому принадлежит этот предмет, вполне может разгневаться и захотеть отомстить тому, кто украл его собственность. Кроме того, переносимый предмет необходимо заменить другим, материальным предметом, примерно равным ему по массе (в противном случае призрачный предмет немедленно вернётся в мир мёртвых).

Предмет, извлечённый из Подземного мира, служит примерно год, а затем начинает таять и возвращается обратно в мир мёртвых. Обратите внимание, что этот ритуал позволяет переносить только отражения предметов, недавно уничтоженных в реальном мире (или реликвии, как их называют сами призраки). Артефакты, созданные самими призраками, неспособны существовать вне Подземного мира, и развоплощаются сразу же, как только оказываются в мире живых.

Рука мертвеца

Для этого ритуала некроманту понадобится тряпица, смоченная кровью, потом или слезами намеченной жертвы. Эту тряпицу нужно вложить в только что отрубленную человеческую кисть (донором может послужить как свежий труп, так и живой «доброволец»), а кисть — сжать в кулак как можно плотнее. Если ритуал пройдёт удачно, жертва начнёт разлагаться заживо вместе с этой мёртвой рукой — сначала она раздуется, потом позеленеет, а потом начнёт гнить и разваливаться на куски. Мозг жертвы при этом до самого конца будет оставаться целым и невредимым, так что жертве представится уникальная возможность наблюдать, как копошащиеся черви постепенно пожирают зловонный кусок мяса, когда-то бывший её телом.

Некромант должен пройти проверку проведения ритуала и потратить по два пункта крови за каждый пункт выносливости (и Стойкости) жертвы. В случае успеха жертва начинает терять здоровье с указанной в таблице скоростью. Процесс можно остановить, только вынув тряпицу из мёртвой ладони. Если это произойдёт, жертва начнёт восстанавливать здоровье с указанной в таблице скоростью.

Уровень здоровья	Время до следующей стадии
Помят	12 часов
Легко ранен	12 часов
Ранен	6 часов
Серьёзно ранен	3 часа
Тяжело ранен	1 час
Едва жив	30 минут
При смерти	12 часов

Проведя более 12 часов при смерти, смертный погибнет, а вампир впадёт в торпор.

Холод забвения

Этот ритуал длится 12 часов (минус один час за каждый успех, полученный при проверке проведения ритуала), и в ходе него тело некроманта (или другого добровольца) пропитывает леденящий замогильный холод. Главный ингредиент этого ритуала — полуметровый куб льда, который должен медленно растаять, лёжа на груди у жертвы ритуала (если жертва — смертный, он получает три лёгких повреждения). Всё время, пока длится ритуал, обнажённая жертва должна неподвижно лежать на голой земле. Продолжительность эффекта этого ритуала равна показателю оккультизма некроманта (в ночах).

Пока длится эффект ритуала, повреждения от огня и высоких температур считаются для персонажа не губительными, а тяжёлыми. Более того, персонаж может попытаться притушить любой огонь, пройдя проверку воли (сложность 9); каждый успех позволяет снизить сложность проверки на прочность против этого огня на один пункт (см. стр. 292) — если сложность проверки снижается хотя бы до 2, пламя просто гаснет, превращаясь в пригоршню тлеющих углей.

Впрочем, у этого ритуала есть несколько недостатков. Первый и главный из них состоит в том, что холод забвения оставляет в ауре характерные чёрные прожилки, очень похожие на полосы, которые появляются в результате диаблери, — тот, кто не знаком с этим ритуалом, может легко их перепутать. Кроме того, тело персонажа начинает буквально источать холод, который безошибочно ощущается уже на расстоянии вытянутой руки. Он не причиняет никакого вреда, но ощущающие его смертные чувствуют себя не в своей тарелке. С точки зрения правил этот эффект соответствует эффектам недостатков «леденящее касание» (см. стр. 533) и «зловещее присутствие» (см. стр. 534). Наконец, мистическое эхо ритуала может привлечь к персонажу внимание призраков (в том числе враждебно настроенных).

Эзилио[1]

Как и *темпеста скудо*, эзилио — очень короткий и простой ритуал. Некромант просто произносит вслух фразу, состоящую из пяти слов. Никто не знает, к какому языку относятся эти слова, но, если верить

1. Прим. пер.: (ит.) esílio — изгнание.

традиционному толкованию истории ритуала, это слова утраченного языка, на котором человечество говорило до вавилонского столпотворения. Смысл слов также забыт, но легенда гласит, что именно эти слова Адам сказал Каину, когда изгнал его в землю Нод.

Правда это или нет, но со Словами Изгнания надлежит обращаться с большой осторожностью. Если всё сделать правильно, то этот ритуал создаст дыру в самой реальности — бездонный разлом между миром живых и самыми тёмными и неизведанными глубинами Подземного мира. Эта дыра невидима для обычного зрения, но для Призрачного зрения (Путь Склепа 1 — см. стр. 167) и Потустороннего ока (Путь Пепла 1 — см. стр. 177) она выглядит как чёрный вихрь, зев которого разверзается прямо на груди некроманта (те немногие, кому удалось заглянуть внутрь этой зловещей воронки при помощи Ясновидения, обычно не могут — или не желают — обсуждать увиденное). Чёрный вихрь разорвёт в клочья и поглотит любого призрака, которого некромант сумеет прижать к груди (для этого персонажу придётся предпринять манёвр «клинч» или «бросок»). Если уничтоженный таким образом дух и сумеет когда-нибудь вернуться в мир живых, то не раньше, чем через месяц, и, как правило, уже в виде голодного призрака.

Каждый успех, полученный некромантом в результате проверки проведения ритуала, позволяет ему уничтожить одного призрака. После этого чёрный вихрь утихнет, и дыра в пространстве затворится вновь. Если призраков под рукой окажется меньше, чем нужно, воронка исчезнет в конце сцены.

Естественно, использовать собственное тело как врата между материальным миром и измерением, которое многие называют Преисподней, — это дело непростое и к тому же далеко не самое безопасное. Для того чтобы провести ритуал, некромант должен потратить пункт крови и пункт воли (что, к слову, ещё не гарантирует, что ритуал пройдёт успешно), а каждый полученный в результате проверки проведения ритуала успех наносит персонажу одно неотвратимое тяжёлое повреждение. Кроме того, каждый раз, когда некромант проводит этот ритуал, он теряет один пункт Человечности. Если вампир избрал иной Путь Просветления, то этот момент остаётся на усмотрение рассказчика.

Помешательство

Помешательство — это Дисциплина, которая позволяет вампиру управлять безумием и лишать окружающих рассудка. Хотя Помешательство — это клановая дисциплина малкавиан, совсем не обязательно быть сумасшедшим, чтобы эффективно её использовать… Но вообще не помешает.

Как это ни странно, но Помешательство не привносит безумие откуда-то извне, его силы будто взламывают двери, ведущие в самые тёмные глубины разума жертвы, и вытаскивают на свет всё, что найдут. Малкавиане утверждают, что безумие — это всего лишь следующий этап когнитивной эволюции, трансгуманистический скачок за пределы колыбели, которую люди называют разумом. Все остальные Сородичи склонны видеть в подобных утверждениях лишь попытку оправдать хаос, к которому непременно приводит применение Помешательства. Впрочем, никто не горит желанием вступать с малкавианами в философские споры — мало кому хочется стать следующим, кто шагнёт на новый виток их «эволюции».

• Страсть

При помощи этой силы вампир способен до предела усилить или, напротив, почти заглушить обуревающие жертву эмоции. Сородич не может выбирать, на какую эмоцию подействует его сила — он может обострить или притупить только те эмоции, которые жертва испытывает в данный момент. Так, вампир может превратить лёгкое раздражение в клокочущую ярость, а истинную любовь — в мимолётную заинтересованность.

Правила: персонаж говорит с жертвой и проходит проверку обаяния + эмпатии (со сложностью, равной показателю Человечности/Пути жертвы). Количество успехов определяет, насколько долгим будет произведённый силой эффект. По усмотрению рассказчика изменённое эмоциональное состояние может облегчить или усложнить на один-два пункта любые подходящие по смыслу проверки вроде попыток сдержать приступ ярости, проявить смелость, воспротивиться воздействию чужого Величия и т. п.

Успехи	Длительность
1 успех	Один ход
2 успеха	Один час
3 успеха	Одна ночь
4 успеха	Одна неделя
5 успехов	Один месяц
6+ успехов	Три месяца

•• Наваждение

Манипулируя связанными с органами чувств зонами мозга жертвы, вампир может заполнить её разум мимолётными нереальными ощущениями — видениями, звуками, запахами и т. д. Вне зависимости от того, какой орган чувств затрагивает то или иное ощущение, оно остаётся для жертвы кратким, невнятным, но тем не менее бесспорно достоверным. Вампир не может контролировать внушённые ощу-

щения, но может выбрать, какое из чувств жертвы будет подвергаться наваждению.

Наваждение приходит в основном по ночам и, главным образом, когда рядом с жертвой никого нет. Ощущения могут вызывать подавленные страхи, будить неприятные воспоминания и так далее — всё, что рассказчик сочтёт уместным. Тем не менее наваждения всегда тяготят и никогда не бывают приятными. Жертва Наваждения может подумать, что кто-то сходит с ума: либо она сама, либо мир вокруг неё.

Правила: персонаж говорит с жертвой, тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + хитрости (со сложностью, равной восприятию + самоконтролю/инстинктам жертвы). Количество успехов определяет, сколько будет длиться Наваждение. Дополнительные эффекты остаются на усмотрение рассказчика, хотя некоторые особенно яркие ощущения определённо могут уменьшить пул одной-двух проверок.

Успехи	Длительность
1 успех	Одна ночь
2 успеха	Две ночи
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Один месяц
5 успехов	Три месяца
6+ успехов	Один год

••• Око хаоса

Эта сила даёт вампиру возможность отыскать здравый смысл, скрытый по ту сторону океана безумия. С её помощью Сородич способен исследовать потёмки чужих душ в поисках их истинной природы и скрытых психозов или отыскивать незримые закономерности в хаотических завихрениях узоров самой природы. Владеющие этой силой малкавиане порой обладают весьма ценной информацией о перипетиях и гамбитах Извечной Борьбы. Ну или просто очень хорошо притворяются.

Правила: эта сила, помимо всего прочего, позволяет вампиру определить натуру жертвы. Для этого персонаж должен сконцентрироваться на один ход и пройти проверку восприятия + оккультизма. Если жертва — незнакомец, то сложность этой проверки равна 9; если знакомый — 8; если близкий друг — 6. Кроме того, при помощи Ока хаоса персонаж может попытаться прочесть закодированное сообщение (сложность 7) и даже узнать, кто (или что) стоит за теми или иными событиями, разглядывая, скажем, падающие с деревьев листья или иной, столь же тривиальный и бессмысленный источник озарения (сложность 6). Тайные знания сокрыты повсюду, но порой они предстают в таком замысловатом виде, что далеко не каждому под силу понять, что же означает явленное откровение.

Сила эта, вне всяких сомнений, чрезвычайно могущественна. Она может служить рассказчику источником завязок для новых историй или указывать игрокам на упущенные из виду или проигнорированные улики, намекать им на грядущие значимые события или выдавать критически важную для развития сюжета информацию, когда все остальные источники оказываются недоступными. Самое главное для рассказчика — правильно подать информацию. Тайны, которые являет Око хаоса, — не сухие факты: это смутные, неясные аллегории, островки истины, затерянные в океане безумия. Поэтому описание в духе «Твой собеседник вдруг превращается в куклу, марионетку с грубо намалёванными чертами лица и сверкающими нитями, теряющимися высоко в ночном небе» подойдёт куда лучше, чем «Ты понимаешь, что твой собеседник — гуль одного из могущественных мафусаилов».

•••• Голос безумия

Во всеуслышание обратившись к своим жертвам, Сородич может ввергнуть их в состояние кровожадной (или панической) ярости. Разум и трезвые суждения будут забыты, и жертвы, одержимые галлюцинациями и терзаемые своими внутренними демонами, либо бегут в страхе, либо стараются уничтожить всё, что попадётся им под руку. Трагедии и катастрофы — практически неизбежное следствие применения этой силы, хотя малкавиане в собственное оправдание обычно утверждают, что голос безумия всего лишь «позволяет людям поступать так, как им велит их собственная природа». Стоит отметить, что вампир, использующий голос безумия, и сам рискует стать одной из его жертв.

Правила: персонаж обращается к своим потенциальным жертвам (с краткой речью, призывом, насмешкой и т. п.), тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + эмпатии (сложность 7). Каждый успех означает, что сила подействовала на одного из тех, кто слышал голос вампира.

Жертвы этой силы немедленно впадают в ярость или испытывают приступ ужаса, вроде того, что вампиры называют Ротшреком. Сородичи или другие существа, способные испытывать приступы ярости, в частности, Люпены, при этом получают возможность пройти проверку сопротивления ярости (в том числе вызванной Ротшреком), но сложность этой проверки в данном случае увеличивается на два пункта (все подробности остаются на усмотрение рассказчика). Смертные впадают в ярость (или ужас) безо всяких проверок и не запоминают ничего из того, что при этом делали. Сам приступ ярости (или ужаса) длится до конца сцены, но вампиры и Люпены могут попытаться контролировать его как обычно.

Персонаж, который использует Голос безумия, тоже должен пройти проверку безумия или Ротшрека, но для него сложность этой проверки будет на один пункт ниже, чем обычно. Если проверка активации силы окажется неудачной, сложность проверки безумия/Ротшрека для персонажа, наоборот, увеличится на один пункт. В случае провала проверки активации силы персонаж впадает в безумие/Ротшрек безо всяких проверок.

••••• Помрачение рассудка

Вампир погружает сознание жертвы в самые сумрачные глубины её разума, навстречу всепожирающей волне тёмного безумия. Эта сила погубила многих своих жертв, как смертных, так и вампиров.

Правила: персонаж должен хотя бы на один ход безраздельно завладеть вниманием своей жертвы, потратить пункт крови и пройти проверку манипуляции + запугивания (со сложностью, равной показателю воли жертвы). В случае успеха жертва получает пять психических расстройств по выбору рассказчика (см. стр. 313). Длительность помрачения определяется количеством успехов.

Успехи	Длительность
1 успех	Один ход
2 успеха	Одна ночь
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Один месяц
5+ успехов	Один год

При провале же… только рассказчик может решить, с чем столкнётся незадачливый вампир, попытавшись пробудить демонов, дремлющих в самых тёмных закоулках чужого разума.

Жертва (или сам персонаж, если проверка окончилась провалом) может излечиться от помрачения рассудка раньше, если потратит на это пункты воли в количестве, равном количеству полученных при проверке успехов (или провалов). Рассказчик сам решает, когда их можно будет потратить — например, после визита к психотерапевту или после разговора с другом, который сумеет убедить товарища в ошибочности свежеприобретённых заблуждений.

••••• • Постоянное расстройство

Хотя младшие силы Помешательства и позволяют вампирам сводить своих жертв с ума, и порой довольно надолго, причинённый ими вред всегда оказывается лишь временным. В ответ на эту «несправедливость» старейшины-малкавиане научились использовать свою клановую Дисциплину так, чтобы разум их жертв уже никогда не расставался

с однажды обретённым безумием. Постоянное расстройство — это, как выразился один старейшина-гангрел, «верный способ превратить любого Сородича в почётного Психа».

Правила: персонаж должен поговорить с потенциальной жертвой на протяжении хотя бы одной минуты, описывая ей психическое расстройство, которое он собирается ей привить. Затем он проходит проверку манипуляции + эмпатии (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы), а его жертва — проверку воли (сложность 8). Если персонаж получает больше успехов, жертва зарабатывает перманентное психическое расстройство по выбору персонажа. За одну ночь при помощи этой силы жертве можно привить только одно расстройство, но пытаться можно до тех пор, пока расстройство не будет привито.

••••• • Разбитое зеркало

В то время как младшие силы Помешательства лишь распаляют страхи и страсти, скрытые в глубинах разума самой жертвы, разбитое зеркало позволяет не ковыряться в потёмках чужих душ. Вампир, владеющий этой силой, может привить случайной жертве собственные мании и психозы, и фактически выступает в роли разносчика своего личного штамма психического «вируса».

Правила: персонаж должен установить с выбранной жертвой зрительный контакт (см. стр. 149) и пройти встречную проверку обаяния + хитрости (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы) против смекалки + самоконтроля/инстинктов жертвы (со сложностью, равной запасу пунктов воли персонажа). Если персонаж побеждает, жертва получает все его психические расстройства и ментальные недостатки на период времени, длительность которого определяется количеством оставшихся у персонажа успехов.

Успехи	Длительность
1 успех	Один час
2 успеха	Одна ночь
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Один месяц
5 успехов	Шесть месяцев
6+ успехов	По одному году за каждый успех после пятого

••••• •• Переделка

Старейшина, владеющий этой силой, получает возможность перекраивать сознание своей жертвы на базовом уровне, полностью изменяя самую суть её прежнего «Я». Жертва переделки сохраняет все свои воспоминания, меняются только её взгляды на жизнь — она словно испытывает прозрение или духовное перерождение. Это не просто психическое расстройство, это полное изменение личности.

Правила: эта сила позволяет персонажу изменить натуру жертвы. Для этого персонаж должен установить с ней зрительный контакт (см. стр. 149) и пройти проверку манипуляции + хитрости (со сложностью, равной смекалке + хитрости жертвы). Если количество полученных в результате проверки успехов превысит показатель самоконтроля/инстинктов жертвы, её натура изменится на ту, что выберет игрок. Этот эффект перманентный, и отменить его можно только при помощи ещё одной успешной переделки. Конечно, столь фундаментальные изменения редко проходят без последствий, и незначительные отклонения от изначальной натуры неизбежны. При провале этой проверки изменится натура самого персонажа — её заменит натура его несостоявшейся жертвы.

••••• ••• Саморазрушение

Эта сила, во многом напоминающая Психический удар (Ясновидение 8 — см. стр. 258), позволяет персонажу обернуть силу разума жертвы против неё самой, обратив её волю в оружие самоуничтожения. Вопя от невыносимой боли, жертва этой губительной силы может лишь беспомощно наблюдать, как её плоть ломается, рвётся, покрывается кровоподтёками и расходится глубокими кровоточащими порезами. При помощи Ясновидения можно узреть, как аура жертвы в этот момент буквально кипит от переполняющего её безумия, исторгая во все стороны полыхающие яростью психические протуберанцы — зрелище, способное заставить дрогнуть даже самого невозмутимого цимисха.

Правила: персонаж должен прикоснуться к своей жертве или установить с ней зрительный контакт (см. стр. 149), потратить два пункта воли и пройти проверку манипуляции + эмпатии (со сложностью, равной выносливости + самоконтролю/инстинктам жертвы). Количество полученных успехов — это количество ходов, на протяжении которых жертва будет проходить проверку воли; каждый полученный при этом успех будет наносить ей одно тяжёлое повреждение. Вместо проверки на прочность жертва каждый раз может проходить проверку Человечности/Пути (сложность 6); ни Стойкость, ни броня при этом не учитываются. На протяжении этого времени жертва не может предпринимать никаких действий (даже тратить кровь на лечение) — только бессвязно вопить и корчиться от боли.

••••• •••• Извержение безумия

Эту устрашающую силу применяли всего несколько раз за всю историю Сородичей, и наиболее заметную роль она сыграла в ходе последних ночей перед

решающей битвой за Карфаген. Фактически эта сила представляет собой психический аналог ядерной бомбы, способный повергнуть любое разумное существо в радиусе нескольких километров в состояние дикой, кровожадной ярости. Если верить слухам, малкавиане использовали угрозу её применения как козырь во время нескольких ключевых переговоров.

Правила: персонаж тратит четыре пункта воли и проходит проверку выносливости + запугивания (сложность 8). Количество полученных успехов определяет величину области воздействия силы.

Успехи	Охват
1 успех	Городской квартал
2 успеха	Городской микрорайон
3 успеха	Городской район
4 успеха	Несколько городских районов
5 успехов	Весь город (область диаметром около 45 километров)
6+ успехов	Весь город и его окрестности (+15 километров к диаметру охвата за каждый успех после пятого)

В области воздействия силы все разумные существа впадают в безумие — смертные устраивают массовые беспорядки с мародёрством, поджогами и драками на улицах, а вампирами овладевает охотничья ярость и стремление осушить как можно больше подвернувшихся под руку сосудов. Извержение безумия способно погрузить в хаос целый город. Жертвой Извержения может стать всякий, кто окажется в области действия силы. Само Извержение продлится до рассвета, но подобные потрясения обычно не проходят бесследно, и поднятая извержением волна насилия может бушевать ещё очень долго.

Жертвы могут сопротивляться Извержению безумия: для этого нужно пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной показателю воли персонажа); каждый успех обеспечит жертве один час невосприимчивости к эффектам этой силы (самые здравомыслящие предпочтут потратить это время на то, чтобы убраться подальше — если покинуть область воздействия силы, угроза обезуметь останется позади). Персонаж, владеющий Обострением чувств (Ясновидение 1 — см. стр. 251), может определить местоположение эпицентра извержения (но не вампира, который его вызвал) — никаких проверок для этого не потребуется, а персонаж совсем не обязательно поймёт, что случилось: просто ощутит мощную психическую ударную волну, исходящую из некой невидимой точки в пространстве.

Преображение

Преображение — это знаковая Дисциплина клана Цимисхов, и её тайнами редко делятся с чужаками (разве что изредка и только с каинитами Шабаша). Преображение в чём-то сильно напоминает Метаморфозы, поскольку обе Дисциплины позволяют вампирам изменять свои тела по собственному усмотрению — разница в том, что Преображение не ограничивает вампира его собственным телом. Когда вампир при помощи этой Дисциплины изменяет тело смертного, гуля или вампира младшего поколения, привнесённые изменения становятся постоянными; вампиры старшего поколения могут избавиться от эффектов Преображения — этот процесс ничем не отличается от лечения губительных повреждений.

Адепт Преображения должен прикасаться к своей жертве непосредственно и беспрепятственно и зачастую собственноручно ваять из её податливой плоти то, что ему нужно. То же самое касается и ситуаций, когда персонаж преображает самого себя. Цимисхи, искушённые в секретах этой Дисциплины, со временем становятся потрясающе, нечеловечески красивы; менее искушённые каиниты просто теряют человеческий облик.

Ходят слухи, что Преображение — это болезнь, а не «нормальная» Дисциплина, но правду знают только Нелюди, а они предпочитают хранить молчание.

Примечание: Носферату всегда «исцеляются» от эффектов Преображения — по крайней мере от тех, что повышают привлекательность. Преображение просто не в силах преодолеть древнее клановое проклятие. То же самое касается атавизмов, получаемых вампирами клана Гангрел.

Телесные искусства

Вампиры, которые желают использовать Преображение максимально эффективно, изучают медицину и выбирают в качестве специализации область, именуемую телесными искусствами. Обладая этой специализацией, вампир может наилучшим образом представлять, что нужно изменить в живом или неживом теле, чтобы добиться желаемого результата. Кроме того, эта специализация подразумевает и более приземлённые практики вроде свежевания, резьбы по кости, бальзамирования, таксидермии, татуирования и пирсинга.

• Изменчивый облик

Вампир, обладающий этой силой, может свободно изменять детали своей внешности: рост, сложение, голос, черты лица, оттенок кожи и т.д. Эти изменения являются чисто косметическими и незначительными (например, рост можно увеличить или уменьшить не более чем на 30 сантиметров от изначального). Вампир должен собственноручно ваять новое обличье, словно скульптор, работающий с податливой глиной.

Правила: персонаж должен потратить по одному пункту крови за каждую часть тела, которую он хочет изменить, а затем пройти проверку интеллекта + медицины (сложность 6). Чтобы принять облик конкретного индивида, потребуется проверка восприятия + медицины (сложность 8) — для безупречной имитации чужого облика потребуется пять успехов; чем меньше будет успехов, тем заметнее будут изъяны. Если вампир с помощью этой силы хочет повысить привлекательность, сложность проверки будет равна 9, а за каждый пункт привлекательности выше текущего показателя параметра нужно дополнительно потратить по одному пункту крови. Провал в этом случае означает, что привлекательность вампира навсегда снижается на один пункт.

•• Искусство тканей

Эта сила во многом напоминает описанную выше силу «Изменчивый облик», но Искусство тканей позволяет вампиру преображать своих жертв самым радикальным образом. Цимисхи нередко используют эту силу, чтобы превращать своих слуг в чудовищных стражей, облик которых способен потрясти даже самого искушённого врага. Обратите внимание, что эта сила преображает только «мягкую» плоть — кожу, мышцы, жир и хрящи.

Правила: персонаж тратит пункт крови и — если жертва сопротивляется — берёт её в захват. Затем персонаж проходит проверку ловкости + медицины (сложность варьируется от 5 в случае с самыми грубыми и простыми изменениями до 9 в случае с точными и изящными трансформациями). Вампир, который хочет увеличить показатель привлекательности другого индивида, делает это точно так же, как при помощи силы «Изменчивый облик» (см. выше). Уменьшить показатель этой характеристики значительно проще (сложность 5), но при воплощении самых вдохновенных уродств сложность проверки может и возрасти. Как бы то ни было, каждый успех позволяет увеличить или уменьшить показатель привлекательности на один пункт.

Прибегнув к Искусству тканей, вампир может перераспределить кожу, крупные мышцы и жировые прослойки так, чтобы укрепить своё или чужое тело и сделать его менее восприимчивым к урону. Для этого персонаж должен пройти проверку ловкости + медицины (сложность 8); каждый успех позволит увеличить пул проверок на прочность на один d10 за счёт пунктов силы или уровней здоровья (по выбору персонажа).

••• Искусство костей

Эта устрашающая сила позволяет вампиру манипулировать костями с той же лёгкостью, что и «мягкой» плотью. В сочетании с Искусством тканей (см. выше) Искусство костей позволяет вампиру изменять своих жертв (или себя самого) до неузнаваемости. Вампир может не прибегать к Искусству тканей, если хочет нанести жертве урон.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку силы + медицины (сложности те же, что и в случае с Искусством тканей). В отрыве от Искусства тканей Искусство костей можно использовать, чтобы нанести жертве урон. В этом случае каждый успех, полученный в результате проверки силы + медицины (сложность 7), причиняет ей одно тяжёлое повреждение, так как кости начинают деформироваться, пронзая, разрывая и рассекая прилегающую к ним плоть.

Вампир может использовать эту силу (как на себя, так и на других), чтобы вырастить когти для атаки или отрастить по всему телу защитные костяные иглы. Выпуская когти, вампир получает одно тяжёлое повреждение, а отращивая иглы — пять тяжёлых повреждений (минус одно повреждение за каждый успех); провал убьёт смертного, а вампира отправит в торпор. Полученные повреждения можно вылечить как обычно. Урон от удара костяными когтями равен силе + 1 (тяжёлые повреждения). Если безоружный противник атакует в ближнем бою персонажа, покрытого защитными иглами, он получает урон, равный его собственной силе (тяжёлые повреждения). Противник не получит этот урон, только если наберёт хотя бы три успеха в результате проверки атаки. Персонаж, покрытый защитными иглами, получает урон от атак как обычно. Кроме того, иглы увеличивают пул проверок урона на два d10, если покрытый ими персонаж проводит захват, клинч или бросок.

Вампир, который пройдёт проверку силы + медицины и получит хотя бы пять успехов, может заставить рёбра жертвы изогнуться внутрь и пронзить ей сердце. Смертного это убьёт, а вампир потеряет половину имеющихся у него пунктов крови: пробитое сердце просто извергнет витэ наружу, залив всё вокруг алыми потоками.

•••• Чудовищный облик

При помощи этой силы Сородич может превратиться в жуткое и смертоносное чудовище. Рост вампира при этом увеличивается до двух с половиной метров, кожа покрывается зеленовато-серым или почти чёрным хитином, источающим зловонный мускус, руки удлиняются, мышцы наливаются

силой, вместо пальцев отрастают огромные крючковатые когти, лицо становится кошмарной оскаленной мордой, а хребет превращается в острый костяной гребень.

Правила: чтобы принять чудовищный облик, персонаж должен потратить два пункта крови. При этом все физические характеристики увеличиваются на три пункта, а все социальные характеристики снижаются до нуля (за исключением тех случаев, когда персонаж взаимодействует с другими вампирами, принявшими чудовищный облик). Кроме того, пытаясь кого-нибудь запугать, персонаж может использовать в качестве социальной характеристики свою силу. Пул проверок урона, который персонаж наносит в драке, увеличивается на один d10 благодаря когтям и покрывающим руки шипам и костяным наростам.

••••• Облик крови

Вампир, обладающий этой силой, может превращаться (целиком или частично) в разумную кровь. Эта кровь обладает всеми свойствами обычной вампирской витэ: вампир может питаться ею, создавать с её помощью гулей и связывать других вампиров узами крови. Если вся кровь, в которую способен превратиться вампир, будет выпита или уничтожена, его ожидает Окончательная смерть.

Правила: вампир может превратиться в кровь целиком или частично. Торс или ногу можно превратить в два пункта крови; живот, голову или руку — в один. Персонаж может превратить эту кровь обратно в часть тела — для этого к ней нужно просто прикоснуться. Если кровь была использована или уничтожена, вампир может отрастить утраченную часть тела, потратив столько же пунктов крови, сколько получилось, когда он трансформировал её в витэ.

Если вампир превращается в кровь полностью, он становится невосприимчив к физическому урону, но его всё ещё можно сжечь при помощи огня или солнечного света. В виде крови вампир может передвигаться по горизонтальным поверхностям, течь вверх по стенам и проникать сквозь самые крохотные отверстия — в точности как вампир, принявший Сумеречный облик (Затмение 5 — см. стр. 158).

Пребывая в облике крови, персонаж может пользоваться ментальными Дисциплинами, но только если для этого не требуется устанавливать зрительный контакт или произносить что-нибудь вслух. При этом вампир может без проблем воспринимать всё, что происходит вокруг (центр этого восприятия всегда находится в самой большой кровавой луже). Если вампир в облике крови «омывает» собой смертного (в том числе животное), этот смертный должен пройти проверку смелости (сложность 8) или бежать в панике.

••••• • Крылатый охотник

Во многом похожая на силу «Чудовищный облик», сила «Крылатый охотник» позволяет вампиру превратиться в ужасное чудовище, но в данном случае оно будет напоминать гигантскую и жутко уродливую летучую мышь с пастью, полной острых, как иглы, зубов и парой огромных кожистых крыльев вместо рук. Превратившись в крылатого охотника, персонаж получает все преимущества и недостатки Чудовищного облика, и в довесок ещё несколько очень полезных дополнений. Один вид крылатого охотника обращает в паническое бегство не только смертных, но и излишне впечатлительных вампиров.

Правила: чтобы облачиться в мантию крылатого охотника, персонаж должен потратить три пункта крови. При этом срабатывают все эффекты Чудовищного облика (см. выше), но вместо рук крылатый охотник получает крылья, которые позволяют ему летать, развивая скорость до 40 км/ч. При этом вампир способен переносить (но не использовать) предметы не больше и не тяжелее тех, что может удержать в руках. При желании персонаж может пройти проверку силы + медицины (сложность 6), чтобы отрастить на концах крыльев острые когти; урон от удара этими когтями равен силе + 2 (губительные повреждения). Кроме того, сложность всех проверок восприятия, связанных со слухом, уменьшается на два пункта, а сложность проверок смекалки и восприятия, связанных со зрением, наоборот, возрастает на один пункт.

••••• • Кислотная кровь

Постигнув эту силу, вампир превращает свою кровь в липкую и вязкую кислоту. Поглощённая им кровь при этом также становится кислотой, способной с равной лёгкостью разъесть как деревянный кол, так и чужую плоть. Особенно эффективна эта сила в сочетании с силой «Облик крови» (см. выше). Одним из побочных эффектов этой силы является утрата способности создавать гулей и даровать Становление новым вампирам — кислотная кровь не идёт впрок, а вот убить может без всяких проблем. С другой стороны, вампиру, обладающему этой силой, не страшны никакие диаблеристы, поскольку его кровь губительна не только для смертных, но и для каинитов.

Правила: каждый пункт крови, вступающий в контакт с чем угодно, кроме тела самого персонажа, наносит урон, равный пяти d10 (губительные повреждения). Если вампира ранить в бою, его кислотная кровь может брызнуть на противника — тот должен пройти проверку ловкости + атлетики, чтобы избежать попадания. Обратите внимание, что это возможно, только если противник решил атаковать множественным действием и разделил свой пул проверок. Естественно, боец, который не знает об этой силе, вряд ли станет так поступать —

именно поэтому некоторых цимисхов так забавляют излишне самоуверенные и невежественные противники.

••••• •• Кокон

С помощью этой силы каинит способен сформировать полупрозрачный кокон, состоящий из крови и других преображённых телесных жидкостей. Этот кокон затвердевает за считанные минуты, превращаясь в прочную белую скорлупу. Кокон обеспечивает неплохую защиту, причём не только от оружия, но и солнечного света, и — в какой-то мере — от огня.

Правила: для активации этой силы персонаж должен потратить три пункта крови. Вампир может заключить в кокон только себя самого, а весь процесс занимает 10 минут. Кокон даёт полную защиту от солнечного света и обеспечивает пул проверок на прочность против любых повреждений (включая губительные), равный удвоенному значению выносливости персонажа. Каинит может оставаться внутри кокона столько, сколько сочтёт нужным; стоит ему пожелать, как кокон тут же размякнет, превратившись в податливую, разваливающуюся под собственным весом кровянистую массу. Находясь в коконе, вампир может использовать ментальные Дисциплины, для которых не нужно устанавливать зрительный контакт и совершать иных активных действий.

••••• ••• Дыхание дракона

Вампир, подобно легендарным змиям и дракулам Старого Света, обретает способность выдыхать потоки ревущего пламени. Само пламя безвредно для вампира, но если из-за него начнётся пожар, неосторожный каинит может оказаться в смертельной ловушке.

Правила: огненный сполох накрывает область диаметром два метра, нанося два губительных повреждения всем, кому не посчастливится там оказаться. Огонь может поджечь горючие предметы, а те, кто получил повреждения, могут загореться, как от обычного огня (см. стр. 313).

••••• •••• Убежище в лоне Земли

Эта сила, созданная ещё в те времена, когда цимисхи были грозными владыками Восточной Европы, позволяет вампиру погрузиться в землю и, в отличие от силы «Слияние с землёй» (Метаморфозы 3 — см. стр. 160), в буквальном смысле этого слова раствориться в ней. Пока эта сила активна, повредить вампиру может лишь очень мощный взрыв — найти и выкопать его тело из-под земли попросту невозможно. Кроме того, с заката до рассвета вампир может мистическим образом видеть и слышать всё, что происходит вокруг. Сам факт существования этой силы не даёт Цимисхам покоя: несмотря на громкие заявления, многие старейшины до сих пор не уверены, что диаблери предтечи их клана прошло успешно.

Правила: для активации этой силы персонаж должен потратить шесть пунктов крови. Вампир может оставаться в земле столько, сколько пожелает. Как и в случае с силой «Кокон» (см. выше), вампир может использовать ментальные Дисциплины, для которых не нужно устанавливать зрительный или физический контакт. Вампир может мысленно общаться с любым существом, находящимся на земле, в лоне которой вампир устроил себе убежище.

Серпентис

Серпентис считается наследием самого Сета, даром, который он оставил своим детям. Последователи Сета ревниво оберегают секреты этой Дисциплины и обучают её силам только самых достойных. Большинство вампиров в той или иной степени опасается иметь дело с Сетитами именно из-за Серпентиса, связи со змеями, которую он олицетворяет, и, конечно, невольно возникающих ассоциаций с одной известной историей об изгнании из Эдема.

• Глаза змеи

Эта сила наделяет вампира гипнотическим даром, который легенды приписывают взгляду змеи. Радужка вампира становится жёлтой, как янтарь, зрачки расширяются, а смертные, встретившись с ним взглядом, замирают на месте, не в силах пошевелиться.

Правила: проверок не требуется, но сила действует только на жертв, которые посмотрят вампиру в глаза. Смертные беззащитны перед этой силой, но на вампира или другое сверхъестественное существо эта сила подействует, только если персонаж успешно пройдёт проверку воли (сложность 9). Под действием этой силы жертва замирает на месте. Вампиры и другие сверхъестественные существа могут потратить пункт воли, чтобы освободиться от воздействия этой силы, но только если их кто-нибудь атакует или попытается нанести вред.

Примечание: правила срабатывания этой силы несколько отличаются от правил установления зрительного контакта (см. стр. 149), поскольку в данном случае жертва должна буквально смотреть персонажу прямо в глаза.

•• Язык аспида

Вампир может удлинить и раздвоить свой язык, сделав его похожим на язык гигантской змеи. В длину этот язык достигает полуметра и может служить грозным оружием в ближнем бою.

Правила: проверок не требуется — персонаж активирует эту силу по желанию. Язык аспида мо-

жет служить оружием в драке; сложность проверки попадания равна 6, а урон — силе + 0 (губительные повреждения). Если удар наносит жертве повреждения, на следующий ход вампир может начать пить её кровь, как если бы вонзил клыки ей в шею. Прикосновение языка считается Поцелуем, который парализует смертную жертву убойной смесью из страха и наслаждения. Кроме того, язык крайне чувствителен к вибрациям, что позволяет вампиру неплохо ориентироваться в темноте, которую так любят Сетиты. Поводя языком в воздухе, как это делают змеи, вампир снижает вдвое модификаторы, связанные с пребыванием в темноте (см. стр. 294).

••• Шкура гадюки

Воззвав к собственной крови, вампир может превратить свою кожу в пёструю чешуйчатую шкуру, а своё тело сделать более гибким и подвижным.

Правила: персонаж тратит один пункт крови и один пункт воли. Кожа его при этом покрывается прочными пёстрыми чешуйками, что в сочетании с гибким и подвижным телом снижает сложность проверок на прочность до 5. Кроме того, персонаж получает возможность использовать свою выносливость при проверках на прочность против губительных повреждений от когтей и клыков, но не от огня, солнечного света и сверхъестественных энергий. Рот вампира становится более широким, а клыки удлиняются, так что пул проверок урона от укуса увеличивается на один d10. Наконец, вампир получает возможность пролезть в любое отверстие размером не меньше собственной головы.

Показатель привлекательности вампира при этом падает до 1, и всякий, кому есть до этого дело, сразу поймёт, что перед ним не человек. Впрочем, если вампир будет стоять в тени или укутается в плотную одежду, прохожие могут не заметить ничего необычного.

•••• Облик кобры

При помощи этой силы каинит может превратиться в огромную чёрную кобру. Змея будет весить как сам вампир, в длину достигать трёх метров, а в обхвате — полуметра. Приняв облик кобры, вампир получает несколько преимуществ, включая ядовитый укус, острое обоняние и способность проникать в труднодоступные места.

Правила: персонаж тратит один пункт крови; проверок не требуется, но сам процесс превращения в кобру длится три хода. Одежда и личные принадлежности трансформируются вместе с персонажем. Сила остаётся активной до рассвета, если, конечно, игрок

не захочет прекратить действие силы раньше. Рассказчик может увеличить пул проверок восприятия, связанных с обонянием, но пул проверок восприятия, связанных со слухом, уменьшается на два d10. Укус кобры наносит тот же урон, что укус вампира, но персонажу в облике кобры не нужно предварительно проводить захват. Для смертных яд кобры губителен. В облике кобры вампир может пользоваться силами любых Дисциплин, за исключением тех, что требуют наличия рук (вроде силы «Когти Зверя»).

••••• Сердце тьмы

Достигнув этого уровня, адепт Серпентиса может без вреда для себя извлечь из груди собственное сердце. При желании он может применять эту силу к другим вампирам, но в этом случае потребуется многочасовой хирургический ритуал, который можно провести только в ночь новолуния — в противном случае сила попросту не сработает. Извлечённое из груди сердце вампир должен поместить в подходящий глиняный сосуд, который не помешает понадёжнее припрятать или захоронить в тайном месте. Если сердцем завладеет враг, вампир окажется в его полной власти. Каиниты, которые хотят этого избежать, либо носят своё сердце с собой, либо обзаводятся множеством фальшивых сердец для того, чтобы сбить врагов с толку. Если же вампир предпочтёт захоронить своё сердце, благоразумнее всего будет не посещать место захоронения, чтобы не привлекать к нему излишнего внимания. Если верить слухам, старейшины-сетиты извлекают сердца своих потомков, чтобы обеспечить себе их беспрекословное послушание.

Правила: проверок не требуется, но тот, кто видит, как вампир извлекает сердце (неважно, своё или чужое), должен пройти проверку смелости. Если она окажется неудачной, свидетель может испытать массу неприятных ощущений, а то и вовсе впасть в Ротшрек.

В отсутствие сердца вампира нельзя парализовать при помощи деревянного кола, а сложность всех проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости, снижается на два пункта. Если вампир укусит извлечённое сердце, губительные повреждения получит его бывший владелец. Если пронзить извлечённое сердце деревянным колом, вампир, которому оно принадлежало, немедленно впадёт в торпор. Единственный способ уничтожить сердце — бросить его в огонь или оставить на солнце. Если это произойдёт, его бывший владелец в считанные мгновения превратится в кучку пепла и обугленных костей.

••••• • Клыки кобры

Приняв облик кобры, персонаж получает возможность атаковать противников, кусая их своими ядовитыми зубами. К несчастью, вид огромной чёрной кобры заставляет большинство потенциальных жертв спасаться бегством. Эта сила позволяет вампиру отращивать ядовитые клыки, не превращаясь в змею — так застать жертву врасплох значительно проще. Конечно, смерть от змеиного яда непременно привлечёт внимание полиции, так что некоторая осторожность всё равно не помешает.

Правила: персонаж тратит один пункт крови, и его клыки заостряются, становятся полыми и наполняются ядом. Вампир может ввести этот яд при помощи укуса. При этом жертву нужно взять в захват, а сам укус нанесёт свой обычный урон. Введённый яд способен убить смертного за одну минуту. Вампиры и другие сверхъестественные существа получат 10 — [выносливость + Стойкость жертвы] губительных повреждений в течение пяти минут.

••••• •• Божественный облик

Старейшинам-сетитам не нужно прибегать к иллюзиям Сокрытия, чтобы выглядеть подобно богам. Эта сила Серпентиса позволяет им перевоплощаться в них физически. Сородичи мужского пола обычно принимают облик самого Сета: высокого мускулистого человека с головой Зверя Тифона — животного с узкой длинной пастью и торчащими прямоугольными ушами. Некоторым, впрочем, достаётся облик бога-крокодила Собе́ка, которого древние египтяне считали одним из воплощений Сета, или бога-волка Упуау́та, покровителя войны, отождествлявшегося с Анубисом, сыном Сета. Вампирши, как правило, принимают облик жены Собека, змееголовой богини Ренену́т, или жены самого Сета, Тау́рт, богини с головой гиппопотама. Обеих этих богинь древние египтяне почитали как покровительниц деторождения и плодородия. Согласно доктрине Сетитов, все четыре божества являются старшими детьми Сета.

Приняв божественный облик, вампир становится более сильным, выносливым и внушительным, а покровительство божественного предка укрепляет его дух.

Правила: персонаж тратит три пункта крови. Превращение длится один ход. Приняв божественный облик, вампир увеличивает значения силы и выносливости на два пункта, а значения обаяния и манипуляции — на один пункт. Значение привлекательности, однако, снижается до 1. Обратите внимание, что благодаря этой силе вампир может превысить предельное для своего поколения значение параметра. Кроме того, на два пункта увеличивается и показатель воли персонажа (вплоть до максимума в 10 пунктов). Сила может продолжать действовать до конца сцены.

Если вампир не приобретёт эту силу повторно по правилам приобретения старших сил (см. стр. 136), он будет ограничен одним обликом. Сам персонаж не будет знать, чьё покровительство ему

достанется, пока не примет божественный облик в первый раз, но игрок, конечно, может выбрать любого из богов.

••••• ••• Похищение сердца

Для того чтобы извлечь сердце из груди другого вампира при помощи «Сердца тьмы», адепту Серпентиса нужно дождаться новолуния и провести долгий и кровавый ритуал. Однако некоторые старейшины способны вырвать чужое сердце одним стремительным ударом. Стоит отметить, что для жертвы этот удар станет смертельным, только если вампир захочет немедленно уничтожить похищенное сердце. Провернуть подобное довольно непросто, но лишь немногие Дисциплины способны так быстро обеспечить одному вампиру столь полную власть над своим сородичем.

Правила: персонаж тратит один пункт воли и проходит встречную проверку ловкости + драки (сложность 9) против Стойкости жертвы (сложность 6). Если у персонажа остаётся хотя бы три успеха, он успешно извлекает сердце из груди жертвы. Жертва при этом получает одно неотвратимое губительное повреждение, а также все сопутствующие эффекты, приведённые в описании силы «Сердце тьмы».

••••• •••• Тень Апепа

Лишь сам Сет и его прямые потомки могли применять силу, позволявшую этим древним чудовищам принимать облик Апепа, заклятого и поверженного врага Сета. Под действием этой силы вампир превращается в гигантскую змею, тело которой представляет собой поток мерцающей тьмы — не простой тени, но антисвета, напоминающего материю, которой управляют адепты Дисциплины Затмения. Нанести повреждение телу Апепа не в силах ни когти, ни клыки, ни пули, ни взрывчатка — только огонь, солнечный свет и мистические силы. Никакие преграды не способны остановить вампира в облике Апепа, поскольку тьма, из которой состоит его тело, может просачиваться сквозь мельчайшие щели, трещины и другие отверстия. Сам вампир при этом может свободно применять как физическую силу, так и вампирские Дисциплины.

Правила: персонаж тратит пункт воли и через три хода превращается в Апепа. Сила остаётся активной до конца сцены, если, конечно, игрок не захочет прекратить её действие раньше. Пока сила активна, персонаж не получает урона от физических атак: и пули, и клинки, и многотонные обломки рушащихся зданий проходят сквозь него, как если бы он был тенью. Огонь, солнечный свет и мистические силы (например, Тауматургия) при этом действуют как обычно. Новое тело увеличивает каждую физическую характеристику вампира на три пункта (благодаря этой силе вампир может превысить предельное для своего поколения значение параметра). Пребывая в облике Апепа, вампир сохраняет возможность наносить физические атаки при помощи силы, а его укус наносит урон, равный силе + 2 (губительные повреждения). Кроме того, вампир может продолжать пользоваться силами любых Дисциплин, за исключением тех, что требуют наличия рук.

Сокрытие

Сокрытие — это дисциплина, которая помогает Сородичам прятаться от чужих глаз даже на виду у целой толпы. Сокрытый вампир не становится невидимкой — его, скорее, просто перестают замечать, а тем, кто смотрел прямо на него, кажется, что он исчез. Сокрытие также позволяет вампирам менять облик и надёжно прятать предметы и живых существ. Как правило, для того, чтобы силы Сокрытия работали как следует, свидетели должны находиться в пределах дистанции, равной 5 метрам за каждый пункт смекалки + скрытности вампира.

Если Сородич не решит раскрыться по собственной воле, он может оставаться сокрытым столько, сколько пожелает. Старшие силы этой Дисциплины позволяют вампиру пропасть из виду настолько плавно и незаметно, что никто из свидетелей не вспомнит момент, когда это произошло.

Как правило, лишь очень немногие смертные и сверхъестественные существа (даже наделённые шестым чувством) способны пробиться сквозь мистический туман Сокрытия. Лишь животные, привыкшие полагаться не только на своё восприятие, но и на отточенные инстинкты выживания, порой замечают (и, как правило, пугаются) незримо присутствующих вампиров. По усмотрению рассказчика невосприимчивыми к Сокрытию могут оказаться маленькие дети и другие чуждые лжи и обмана существа. Наконец, Сокрытие теоретически может спасовать перед Ясновидением. Если следовать правилам, изложенным во врезке «Видеть невидимое» на стр. 259, рассказчик при желании может считать, что у детей и животных есть Ясновидение 1 (конечно, исключительно с точки зрения попыток увидеть, кто или что находится под действием одной из сил Сокрытия).

Поскольку Сокрытие воздействует исключительно на разум наблюдателя, вампир не может использовать его для того, чтобы спрятаться от электронных или механических средств наблюдения: видеокамеры и фотоаппараты, например, засекут сокрытого вампира безо всяких проблем. Впрочем, если в этот момент присутствует наблюдатель (например, человек, снимающий видео на смартфон), он не обра-

тит на только что заснятого вампира ни малейшего внимания и заметит его только потом, когда захочет пересмотреть запись.

Сокрытие является клановой Дисциплиной для нескольких кланов, в частности Ассамитов, Последователей Сета и Малкавиан, но истинными её мастерами были и остаются Носферату. Некоторые старейшины верят, что эта Дисциплина была дарована им самим Каином (или, возможно, Лилит), чтобы носферату могли скрывать от окружающих своё уродство.

Большая часть сил Сокрытия действует до конца сцены или до тех пор, пока вампир не решить прекратить их действие — для их поддержания не требуется особых усилий.

• Плащ теней

На этом уровне постижения Дисциплины вампиру приходится скрываться среди окружающих его теней. При этом каинит ступает под покров теней и исчезает из виду. Он остаётся сокрытым до тех пор, пока не шумит, не двигается и находится в каком-нибудь затенённом укрытии (за занавеской, в кустах, в нише дверного проёма, за фонарным столбом, в переулке и т. п.). Если вампир издаст звук, сдвинется с места, атакует, лишится укрытия или на него упадёт луч света, Плащ теней перестанет действовать. Кроме того, эта сила эффективна лишь против случайного свидетеля и не защитит против того, кто чувствует опасность и пристально всматривается в каждую подозрительную тень.

Правила: проверка не требуется — персонажу достаточно соблюдать описанные выше условия. Пока он не шумит и не двигается с места, увидеть его сможет разве что Сородич с достаточно высоким показателем Ясновидения.

•• Незримое присутствие

Со временем вампир узнаёт, как перемещаться с места на место, оставаясь незамеченным. Тени словно следуют за ним, а окружающие помимо собственной воли отводят взгляд и бессознательно отходят в сторону, чтобы не столкнуться с укутанным во мрак силуэтом, а некоторые — самые слабовольные — могут даже бежать прочь, охваченные приступом всепоглощающего безотчётного страха. Вампир может оставаться сокрытым столько, сколько пожелает — до тех пор, пока кто-нибудь не заподозрит неладное и не примется внимательно смотреть по сторонам.

Поскольку вампир даже под действием этой силы остаётся существом из плоти и крови, ему следует смотреть под ноги и по возможности избегать действий, которые могут выдать его присутствие: не бить декоративные вазы, не врезаться в охранников и т. п. Единственного неосторожного слова или скрипа половицы может оказаться достаточно, чтобы сила перестала действовать.

Правила: проверка не требуется, если персонаж молчит, не шумит, не атакует и не привлекает к себе внимание. В противном случае рассказчик может потребовать проверку смекалки + скрытности. Сложность этой проверки зависит от обстоятельств: от 5 (если персонаж шагает по скрипучим половицам) до 9 (если пытается пересечь какой-нибудь водоём — например, большую лужу). Некоторые действия могут потребовать нескольких успехов; например, для того, чтобы прошептать пару слов, не выдав своего местоположения, успехов потребуется не меньше трёх. Если все условия соблюдены, помимо себя самого персонаж может скрыть от посторонних глаз надетую на себя одежду и все предметы, которые он сумеет рассовать по карманам.

Впрочем, Незримое присутствие не является абсолютной защитой. Если сокрытый им персонаж, например, неудачно пройдёт описанную выше проверку, разобьёт окно, завопит во всё горло или швырнёт кого-нибудь через всю комнату, его, конечно, заметят, но только постфактум и только в виде смазанного (хотя и ясно различимого) силуэта. Каждая заметившая его жертва при этом должна пройти проверку смекалки + шестого чувства (сложность 7). В случае успеха она сумеет избавиться от созданной Незримым присутствием ментальной дымки и не только увидит персонажа в его истинном обличье, но и вспомнит каждый его шаг, как если бы тот всё время был видимым.

••• Маска тысячи лиц

Вампир может влиять на восприятие окружающих, заставляя их видеть чужие лица вместо своего. Конечно, облик самого Сородича при этом не меняется, но любой наблюдатель, павший жертвой этой силы, увидит того, кого захочет сам вампир.

Вампир должен чётко представлять себе маску, которую он хочет на себя надеть. Первым делом нужно решить, будет ли это облик какого-нибудь определённого индивида или просто случайное лицо. Случайную внешность сложно сделать правдоподобной, но поддерживать её значительно легче, чем надеть чью-то личину и скопировать особенности чужой речи и поведения. Естественно, воссоздавая чей-то облик, порой нужно позаботиться только о внешнем сходстве — это сильно облегчает задачу.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + исполнения (сложность 7), чтобы определить, насколько хорошо работает маскировка. Если персонаж пытается выдать себя за другого индивида, он сначала должен тщательно рассмотреть того, чью маску собирается надеть. Рассказ-

чик может повысить сложность проверки, если персонажу удалось увидеть нужного индивида только мельком. Количество успехов определяет качество маскировки (см. таблицу). Если персонаж желает принять облик индивида с более высоким показателем привлекательности, чем у него самого, он должен покрыть эту разницу за счёт равного количества пунктов крови (это значит, что какому-нибудь неонату на маскировку может понадобиться заметно больше времени, чем старейшине: он просто не сможет потратить всю необходимую кровь за один ход).

Результат	Эффект
1 успех	Персонаж сохраняет рост и телосложение, черты лица претерпевают незначительные изменения. Носферату может сойти за простого смертного, хотя и довольно уродливого.
2 успеха	Персонаж теряет всякое сходство с собой. Окружающие вряд ли сумеют его опознать и даже прийти к согласию о том, как именно он выглядел.
3 успеха	Персонаж может выглядеть так, как пожелает.
4 успеха	Полное перевоплощение, включая жестикуляцию, манеру речи, голос, походку и т. д.
5+ успехов	Кардинальное перевоплощение: смена пола, любая разница в возрасте и телосложении и т. д.

Естественно, для того, чтобы выдать себя за кого-то конкретного, безупречного внешнего сходства может оказаться недостаточно, порой необходимы знания личного характера: чтобы обмануть близкого друга или любовника своей жертвы, самозванцу не помешает для начала узнать её поближе.

•••• Исчезновение из виду

На этом уровне Сокрытие позволяет вампиру исчезнуть на глазах у свидетелей, даже если те стоят рядом и смотрят прямо на него.

Само исчезновение бесшумно и бесследно, чего, конечно, не скажешь об эффекте, который оно может произвести. Впечатление может оказаться настолько сильным, что разум самых слабовольных наблюдателей попросту сотрёт все воспоминания, связанные с этим невозможным событием. Конечно, вампиров пронять не настолько просто, но внезапно исчезнувший Сородич может застать врасплох кого угодно.

Правила: персонаж проходит проверку обаяния + скрытности; сложность этой проверки равна смекалке + шестому чувству жертвы (если персонаж пытается исчезнуть на виду у толпы, из присутствующих нужно выбрать жертву с самым высоким значением этих параметров). Если персонаж получит три или меньше успехов, он не исчезает, но становится едва различимым полупрозрачным силуэтом. Получив четыре и более успехов, персонаж исчезает полностью. Если же количество полученных успехов превышает показатель воли наблюдателя, этот наблюдатель забывает о том, что вампир тут был.

За персонажем-силуэтом не так-то просто уследить: каждый наблюдатель должен пройти проверку восприятия + шестого чувства (сложность 8). Добившись успеха, наблюдатель сможет взаимодействовать с вампиром как обычно (хотя и не перестанет воспринимать его как жутковатый полупрозрачный силуэт). Ну а в случае неудачи наблюдатель получит +2 к сложности всех проверок, связанных с взаимодействием с вампиром (обратите внимание, что суммарная сложность не может быть выше 10). Рассказчик может инициировать новую проверку, если персонажа станет хуже видно (например, если вампир скроется в тени, нырнёт за укрытие или растворится в толпе). Исчезнувший вампир считается сокрытым при помощи силы «Незримое присутствие» (см. выше).

Жертвы, ставшие свидетелями исчезновения, должны пройти проверку смекалки + смелости (сложность 9, если жертва — смертный; сложность 5, если жертва — вампир). Успех означает, что жертва может действовать в тот же ход (хотя и после вампира); неудача означает, что жертва будет ещё два хода слепо таращиться в пространство, силясь осознать, что только что произошло.

••••• Тайное собрание

Эта сила позволяет вампиру применять Сокрытие не только к себе, но и к окружающим.

Обратите внимание: если себя выдаёт сторонний персонаж, то защиты лишается только он сам, но если себя выдаёт тот, кто активировал эту силу, защиты лишается вся группа. Эта сила особенно полезна, если вампиру нужно незаметно провести своих спутников на охраняемую территорию.

Правила: каждый пункт скрытности персонажа позволяет ему спрятать от посторонних глаз одного спутника. Одновременно на эту группу может действовать только одна сила Дисциплины. Хотя сила действует на всех членов группы, персонаж должен пройти только одну проверку активации; впрочем, условия, перечисленные в описании силы, должен соблюдать каждый член группы. Каждый, кто их нарушит, лишается защиты Сокрытия; если условия нарушает вампир, активировавший Тайное собрание, защиты лишаются все члены группы.

••••• • Маскировка

С помощью этой силы вампир может спрятать от посторонних глаз объект размером с дом вместе со всем его содержимым (не постигнув эту силу, персонаж вообще не сможет применять Сокрытие к неодушевлённым объектам). Пока Маскировка активна, окружающие будут старательно обходить сокрытый объект, как если бы тот был видимым, но не обратят ни малейшего внимания ни на него, ни на то, что делают крюк ради того, чтобы обойти якобы пустое, ничем не примечательное место.

Правила: для того чтобы активировать эту силу, персонаж должен находиться в рамках 10 метров от выбранного объекта. Обратите внимание, что персонаж должен быть так или иначе эмоционально привязан к маскируемому объекту. Для сторонних наблюдателей сила «Маскировка» работает точно так же, как Незримое присутствие, в том числе с точки зрения продолжительности и надёжности самой Маскировки.

Вампир может замаскировать и движущийся объект, например собственный автомобиль. В этом случае водители других транспортных средств будут управлять ими таким образом, чтобы избежать столкновения с замаскированной машиной. Конечно, полицейский радар засечёт превышение скорости, но полицейский, скорее всего, сочтёт это просто сбоем аппарата. А вот с маскировкой самолёта или вертолёта могут возникнуть проблемы, поскольку радиус действия силы не распространяется настолько далеко, чтобы повлиять на диспетчеров, пилотов и т. д.

••••• • Чистый разум

Вампир, обладающий этой силой, способен закрыть свой разум от ментального зондирования излишне любопытных телепатов.

Правила: любая попытка проникнуть в разум персонажа или прочесть его мысли потребует от телепата проверки восприятия + эмпатии (со сложностью, равной смекалке + скрытности персонажа). Даже если проверка окажется удачной, размер пула последующей телепатической проверки, направленной против персонажа, будет ограничен количеством успехов, полученных в результате первой проверки.

••••• • Духовная маска

Вампир, обладающий этой силой, способен прятать от любопытных взоров не только своё лицо, но и ауру. Облачившись в духовную маску, он может раскрасить свою ауру в любые цвета, какие пожелает, а если захочет, то может вообще скрыть её существование. Эта сила пользуется особой популярностью среди старейшин, достигших вершин своего нынешнего могущества при помощи диаблери.

Правила: эта сила позволяет вампиру излучать одну-единственную ауру, узор и цвета которой он выбирает в момент первой активации духовной маски. Если персонаж не обладает силой «Чтение ауры», он не сможет ничего выбрать, поскольку не будет знать, как вообще выглядят ауры, и единственное, что ему останется, — это сделать свою ауру невидимой. Впрочем, при желании эту силу можно приобрести несколько раз, каждый раз добавляя в арсенал по одной ложной ауре (тем не менее без силы «Чтение ауры» этот вариант всё равно бесполезен).

Если игрок не заявит обратное, считается, что Духовная маска персонажа всегда активна. Если у персонажа несколько ложных аур, по умолчанию будет использоваться самая первая из них.

••••• •• Подпитка

Для активации большей части сил Сокрытия вампир должен находиться в непосредственной близости от индивида или объекта, который он намеревается замаскировать. Подпитка позволяет старейшине обойти это досадное ограничение и поддерживать действие активированных сил Дисциплины, продолжая заниматься своими делами.

Правила: во время активации персонаж должен находиться в пределах дистанции, указанной в описании силы. Как только сила активирована, персонаж может дополнительно потратить пункт воли, чтобы создать Подпитку и позволить активированной ранее силе действовать до тех пор, пока защищённый силой индивид или объект остаётся в пределах 1,5 километров за каждый пункт смекалки + скрытности персонажа. Эта связка продолжит действовать до восхода солнца или до тех пор, пока защищённый силой персонаж не выдаст себя и не лишится защиты.

••••• •• Вуаль блаженного неведения

Происхождение этой силы приписывается малкавианам, но носферату также находят её чрезвычайно полезной. Вуаль блаженного неведения позволяет использовать Сокрытие против любой жертвы, не заботясь о том, желает она того или нет. Иногда носферату используют эту силу, чтобы преподать урок смирения тем, кто привык воспринимать участие и помощь окружающих как должное, а иногда — как способ обезглавить противоборствующую группу в самый разгар кризиса.

Правила: персонаж должен прикоснуться к жертве, потратить пункт крови и пройти проверку смекалки + скрытности (со сложностью, равной 3 + привлекательность жертвы). В случае успеха жертва подвергается эффекту силы «Исчезновение из виду» на срок, определяемый количеством полученных успехов.

Результат	Длительность
1 успех	Три хода
2 успеха	Одна минута (20 ходов)
3 успеха	15 минут
4 успеха	Один час
5+ успехов	Одна ночь

Жертве этой силы не обязательно знать, что она находится под воздействием Вуали блаженного неведения. Единственное, что такая жертва поймёт безо всякой посторонней помощи, — это тот факт, что все вокруг ведут себя так, словно её тут нет. Жертва не сможет прекратить действие этой силы, даже если прибегнет к насилию: если она кого-нибудь атакует, тот сочтёт, что на него напал ближайший видимый индивид. Этот побочный эффект неоднократно бывал причиной жесточайших, в том числе смертоносных потасовок. Для того чтобы эта сила продолжала действовать, присутствие вампира необязательно.

Самая любопытная особенность вуали блаженного неведения состоит в том, что она не сработает, если жертва готова принять её добровольно.

••••• ••• Старый друг

Многие утверждают, что старейшины-носферату способны выведать любую тайну, и эта сила — один из важнейших инструментов в их арсенале. Старый друг — это разновидность Маски тысячи лиц, сила, которая позволяет вампиру проникнуть в подсознание своей жертвы и принять облик того, кому она безоговорочно доверяет. Это вряд ли будет тот, кого жертва боится или боготворит; скорее всего, это будет кто-то, с кем жертве комфортно, кто-то, кому она с радостью доверит самые сокровенные свои секреты. Стоит отметить, что Маска старого друга совсем не обязательно должна принадлежать тому, кто до сих пор жив: вполне возможно, что вампир примет облик покойного приятеля или родственника жертвы (в этом случае жертва может запомнить встречу как сон или визит доброжелательного призрака).

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + хитрости (со сложностью, равной восприятию + бдительности или шестому чувству жертвы, но не более 10). Чем больше успехов получит персонаж, тем убедительнее будет его маскировка. Одновременно эта сила действует только на одну жертву — остальные наблюдатели видят вампира таким, какой он есть, если, конечно, тот вдобавок не использует силу «Маска тысячи лиц».

••••• •••• Новое имя

Некоторые тореадоры называют эту силу высшим воплощением самой идеи актёрского мастерства. Новое имя позволяет персонажу создать совершенно новую личность — с новым лицом, манерой речи, аурой и даже образом мышления. Эту силу можно использовать и для безупречного копирования уже существующего индивида, и для создания новой, полностью выдуманной личности.

Правила: для того чтобы поработать над Новым именем, персонаж должен как минимум три часа провести в относительно тихой и спокойной обстановке и пройти продолжительную проверку интеллекта + хитрости (сложность 8). Допускается не более одной такой проверки за ночь. Для того чтобы создать новую личность, нужно набрать в общей сложности 20 успехов (провал отнимает пять успехов из числа уже накопленных). Как только новая личность будет создана, персонаж может стать ею практически мгновенно, в любой момент и без всяких проверок. Раскусить фальшивую природу этой личности под силу лишь тем, кто обладает Ясновидением 9 (или его эквивалентом). Облик, аура, натура, маска, даже мысли и психологические достоинства и недостатки — всё это будет точно соответствовать придуманной (или воссозданной) персонажем личности.

Помимо Ясновидения девятого уровня, единственным способом раскусить эту маскировку может быть несоответствие способностей, которыми обладает вампир, и талантов, навыков и знаний, которыми, по идее, должна обладать его новая личность. Так, персонажу, у которого нет пунктов медицины, будет весьма непросто выдать себя, например, за нейрохирурга. Рассказчик должен проходить проверку восприятия + бдительности (сложность 9) каждый раз, когда кто-нибудь из окружающих заметит допущенный замаскированным вампиром промах подобного рода.

Стойкость

Хотя любой вампир сам по себе значительно крепче и устойчивее к повреждениям, чем какой-нибудь смертный, Дисциплина Стойкости позволяет ему проявлять чудеса неуязвимости под стать главным героям голливудских боевиков. Такого вампира можно пронзить мечом, сбросить с крыши или переехать грузовиком — там, где любой другой бы погиб или переломал все кости, Сородич, владеющий Стойкостью, способен отделаться парой синяков. Стойкость также помогает переносить самые опасные для вампиров воздействия вроде солнечного света или огня, так что Сородичи из кланов Гангрел, Равнос и Вентру находят эту Дисциплину чрезвычайно полезной.

Правила: показатель Стойкости прибавляется к пулу проверки на прочность, когда персонаж получает лёгкие или тяжёлые повреждения. Кроме

того, персонаж может пройти проверку Стойкости в качестве проверки на прочность, даже если получает губительные повреждения, которые в противном случае считаются неотвратимыми, — укусы вампиров, удары когтей оборотней, магические эффекты, огонь, солнечный свет или особо тяжкие физические повреждения. Об уроне, повреждениях и проверках на прочность подробнее рассказано на стр. 291–293.

Стойкость 6+

Старейшины развивают Стойкость по тем же правилам, что и Стремительность (см. ниже), т. е. могут выбирать, обменять пункты опыта на следующий уровень Дисциплины или предпочесть одну из доступных на имеющемся уровне сил.

••••• • Доспех

Никому не нравится, когда его бьют, даже каинитам, а самый простой способ гарантировать, что нанесённый удар будет последним — уничтожить оружие, которым этот удар был нанесён. Тут-то и вступает в дело Доспех. Эта сила Стойкости, получившая широкое распространение в XII веке н. э., способна уничтожить практически любое оружие, удар которого попал по Сородичу, защищённому силой «Доспех».

Правила: персонаж тратит два пункта крови, чтобы придать плоти своего персонажа невероятную прочность. Теперь каждый раз, когда противник попадает по нему своей атакой (от которой персонаж по той или иной причине не уклоняется), персонаж проходит проверку Стойкости (сложность 8). Если в результате этой проверки он получает больше успехов, чем атакующий в результате проверки атаки, оружие, которое применял противник, ломается и рассыпается на куски (волшебное оружие может быть более устойчивым к эффекту этой силы — подобные детали остаются на усмотрение рассказчика). Противник при этом всё равно проходит проверку урона, а персонаж получает положенные повреждения (проверка на прочность работает как обычно). Если проверка атаки против персонажа, защищённого силой «Доспех», оказывается провальной, оружие (если оно не волшебное) ломается сразу, без дополнительных проверок.

Если противник атакует без оружия, то он получает столько же повреждений, сколько наносит персонажу, защищённому силой «Доспех». Даже если атака оказывается неудачной, атакующий всё равно получает одно лёгкое повреждение.

Эффект силы длится до окончания сцены.

••••• •• Дар стойкости

Одно дело — смеяться, глядя, как пули отскакивают от вас, не причиняя ни малейшего вреда, и совсем другое — видеть, как они, отрикошетив, начинают косить ряды ваших же товарищей. У многих Сородичей бывали моменты, когда они мечтали хотя бы на время наделить своей чудовищной живучестью тех, кто сражается с ними плечом к плечу. Вампирам, постигшим Дар стойкости, это по силам.

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит проверку выносливости + выживания (со сложностью 8, если жертва — смертный, 9 во всех остальных случаях). В случае успеха каждый дополнительно потраченный пункт крови позволит ему наделить уровнем Стойкости любое другое существо, которое персонаж должен отметить, помазав ему лоб каплей своей крови. Метка сохраняется до тех пор, пока действует сила. Продолжительность действия определяется количеством успехов, полученных в результате проверки активации силы.

Успехи	Длительность
1 успех	Один ход
2 успеха	Одна сцена
3 успеха	Один час
4 успеха	Одна ночь
5 успехов	Одна неделя
6 успехов	Один месяц
7 успехов	Один год

Жертва этой силы не обязана принимать метку добровольно, а персонаж может отозвать свой дар в любой момент по собственному желанию. Особенно изощрённые садисты из числа Сородичей способны измыслить множество способов причинить массу неприятностей обладателям сверхъестественной выносливости, носящим на лбу несмываемую «дьявольскую метку».

Обратите внимание, что в общей сложности вампир не может даровать больше уровней Стойкости, чем есть у него самого.

••••• ••• Адамант

Адамант — это усовершенствованная версия силы «Доспех» (Стойкость 6 — см. выше).

Правила: такие же, как у силы «Доспех», за исключением того, что персонаж не получает повреждений от атаки, если сила уничтожает оружие, которым эта атака была проведена.

Стремительность

Большинство вампиров — существа степенные и неспешные, но некоторые из них, если потребуется, могут двигаться быстро. *Очень* быстро. Стремительность позволяет ассамитам, бруха и тореадорам

перемещаться с такой скоростью, что глаз едва способен за ними уследить. Ассамиты используют скорость в сочетании с незаметностью: незримая тень, быстрый удар — и всё будет кончено ещё до того, как жертва почует неладное. Бруха, с другой стороны, считают, что скорость передвижения всего лишь позволяет уравнять шансы, если обстоятельства складываются против них. Тореадоры ценят Стремительность в основном за сверхчеловеческую грацию, которую она придаёт их движениям, и время, которое она позволяет наверстать, если шедевр ещё не окончен, а все сроки уже подошли к концу. Хотя не стоит забывать, что даже завзятый Декадент, если его разозлить, способен пустить врагу кровь ничуть не хуже, чем какой-нибудь Смутьян или Ассасин.

Правила: каждый пункт Стремительности увеличивает пул любых проверок ловкости на один d10. Как вариант, в начале хода персонаж может потратить пункты крови (вплоть до максимума, равного показателю Стремительности) в обмен на равное количество дополнительных действий в ход (обратите внимание, что количество потраченных пунктов крови в данном случае не ограничивается пределом траты крови в ход). При этом каждое дополнительное действие означает, что пул проверок ловкости персонажа в этот ход получит на один дополнительный d10 меньше. Все дополнительные действия должны быть физическими (т. е. Стремительность не позволяет персонажу, например, несколько раз за ход использовать Доминирование), а осуществить их персонаж получит возможность только после того, как все остальные участники сражения завершат свой ход (очерёдность первого действия, как обычно, определяется проверкой инициативы).

Если персонаж, не владеющий Стремительностью, совершает несколько действий за один ход, он будет вынужден разделить между ними заранее определённый пул d10 (см. стр. 265). Персонаж, обладающий Стремительностью, может совершать свои дополнительные действия (включая перемещение) без ограничений, присущих множественным действиям, используя отдельный, полный пул для каждого дополнительного действия. Тем не менее дополнительные действия, полученные благодаря Стремительности, нельзя разделить на несколько множественных.

Стремительность 6+

Как правило, старейшины развивают Стремительность точно так же, как и остальные вампиры (больше пунктов — больше дополнительных d10, больше дополнительных действий за ход), но на уровнях с 6 по 9 Стремительность, как и прочие Дисциплины,

открывает доступ к кое-каким полезным силам. Обратите внимание, что, выбирая доступ к одной из этих сил, вампир отказывается от пункта Стремительности (и, соответственно, всего, что с ним связано). Конечно, накопив достаточно пунктов опыта, вампир всегда может обменять их на «пропущенный» пункт Стремительности по правилам старших сил Дисциплин (см. одноимённую врезку на стр. 136).

Заметьте, что персонаж должен приобрести «пропущенный» пункт Дисциплины, если хочет купить следующий пункт Стремительности или силу следующего уровня. Старейшина, который выбрал силу «снаряд» вместо шестого пункта Стремительности, должен приобрести этот пункт, если захочет приобрести седьмой пункт Дисциплины или силу «Цветок смерти».

••••• • Снаряд

Несмотря на то, что вампиры, владеющие Стремительностью, способны перемещаться с поразительной скоростью, выпущенные ими пули или брошенные ножи двигаются ничуть не быстрее, чем обычно. Сородичи-рационалисты столетиями бились над загадкой этого феномена, а сородичи-прагматики нашли способ его обойти. Сила «Снаряд» позволяет вампиру придавать часть своей скорости любому объекту, который он бросает, метает или которым выстреливает в цель.

Правила: персонаж должен потратить пункт крови и решить, какую часть пунктов Стремительности он хочет использовать для ускорения снаряда. Так, например, если персонаж со Стремительностью 6 хочет метнуть нож и вложить в бросок три пункта Стремительности, у него останется ещё три пункта Стремительности, которые он может использовать как обычно (например, как дополнительные d10 при проверках ловкости или как дополнительные действия за ход). Каждый пункт Стремительности, вложенный в бросок, при этом обеспечит один гарантированный успех при проверке урона — если, конечно, атака попадёт в цель.

••••• •• Цветок смерти

В бою скорость может быть синонимом смертоносности, и Стремительность может превратить даже самого немощного Сородича в ходячую мясорубку. А теперь представьте, что произойдёт, если вампир вдобавок научится вкладывать эту потрясающую скорость в каждый свой удар! Вампиры называют эту силу Цветком смерти.

Правила: персонаж должен потратить четыре пункта крови — теперь до конца сцены показатель Стремительности будет прибавляться к пулу проверки любой предпринятой персонажем атаки, даже если эта атака не является проверкой ловкости, а игрок меняет часть пунктов Стремительности на дополнительные действия. Этот эффект распространяется только на атаки в ближнем бою (т. е. холодным оружием или без оружия вовсе) — в случае с арбалетами, огнестрельным и другим дистанционным оружием эта сила действует на пул проверки урона.

Обратите внимание, что эффекты Цветка смерти не суммируются, т. е. персонаж не может активировать эту силу несколько раз, обеспечив себе пул в пару-тройку десятков d10.

••••• ••• Зефир

Эта сила воспроизводит эффект, схожий с одним из характерных для супергеройских комиксов свойств сверхчеловеческой скорости передвижения, позволяющей героям в разноцветных трико бегать прямо по поверхности воды. При необходимости с помощью этой силы вампир может бегать по стенам, а если верить как минимум одному достоверно зафиксированному свидетельству, то и по потолку.

Правила: персонаж должен потратить один пункт крови и один пункт воли. К несчастью, Зефир требует настолько полной концентрации, что его лучше не предпринимать одновременно с другими действиями. Если персонаж всё же решится на это, он должен пройти проверку воли (сложность 8). Стоит ли говорить, что любой провал на такой скорости чреват самыми грандиозными (в плохом смысле этого слова) последствиями?

Вампир, перемещающийся с такой скоростью, больше похож на смазанный силуэт. Сторонний наблюдатель должен пройти проверку восприятия + бдительности (сложность 7), чтобы различить хотя бы какие-то детали.

Тауматургия

Тауматургия — это Дисциплина, которая включает в себя классическое кровавое чародейство и другие доступные Сородичам магические практики. Известнейшими адептами (и ревностными охранителями) Тауматургии являются Сородичи клана Тремер. Тремер когда-то создали эту гибкую и универсальную Дисциплину из алхимического союза человеческой магии с могуществом вампирской витэ. Конечно, ходят слухи, что в Шабаше состоят тремеры-отступники, а другие кланы сумели постичь некоторые секреты кровавого чародейства своими силами, но истинными и общепризнанными мастерами Тауматургии по-прежнему остаются тремеры Камарильи.

Как и Некромантия, Тауматургия разделена на несколько путей и множество сопутствующих им ритуалов. Силы тауматургических путей — это практические приложения теоретических позна-

ний вампира, которые он может применять в любой момент по собственному желанию. Ритуалы куда более формализованы и по природе своей больше напоминают древние магические заклинания. Обилие путей и ритуалов, доступных чародеям-тремерам, делает их самыми непредсказуемыми противниками: сложно угадать, каким арсеналом сверхъестественных способностей может обладать тот или иной адепт этой Дисциплины.

Когда персонаж получает первый пункт Тауматургии, игрок выбирает для своего персонажа один из ритуалов первого уровня и один из тауматургических путей (персонаж получает силу первого уровня выбранного пути, и этот путь становится для него основным). Показатель основного пути повышается каждый раз, когда персонаж повышает показатель Тауматургии. Новые ритуалы герой должен добывать сюжетными средствами уже по ходу игры. Персонажу не нужно тратить пункты опыта на изучение ритуалов, а максимально возможный уровень ритуала, который персонаж хочет изучить, не может превышать его текущий показатель Тауматургии. Проще всего изучить ритуал, обратившись к тому, кто его уже знает. Показатель пути не может быть выше 5 пунктов, показатель Тауматургии — может. Если значение основного пути персонажа достигает 5 пунктов, а игрок продолжает увеличивать показатель Тауматургии, он может вложить «освободившийся» пункт во вторичный путь (стоимость приобретения пунктов Тауматургии и независимого развития вторичных путей приведена в таблице на стр. 131).

Многие Сородичи попросту не рискуют связываться с адептами Тауматургии — это сильная и гибкая Дисциплина, и искушённый в секретах чародейства вампир теоретически может решить с её помощью любую поставленную задачу.

Тауматургические пути

Путь — это тип чародейства, которым может воспользоваться вампир. Знания, необходимые для изучения основного пути, Сородич обычно получает от своего сира, но, изучая вторичные пути, вампир может сменить множество наставников.

Как упоминалось выше, первый выбранный игроком путь становится основным путём его персонажа, и его значение растёт вместе со значением Тауматургии. Вторичный путь персонаж может выбрать, только когда показатель основного пути достигнет 2 пунктов (показатель любого из вторичных путей не привязан к показателю Тауматургии, так что его придётся повышать отдельно, в обмен на пункты опыта). Обратите внимание, что показатель основного пути всегда должен быть выше показателя любого из вторичных путей, и значения 5 пунктов вторичный путь может достичь только после того, как этого значения достигнет основной путь.

Активируя любую силу любого тауматургического пути, персонаж должен потратить пункт крови и пройти проверку воли (со сложностью, равной 3 + уровень силы). В случае успеха сила срабатывает. Если количество полученных успехов влияет на эффективность силы, эта информация приводится в её описании. Неудача означает, что чародейство не срабатывает, а провал всегда чреват самыми неприятными (а то и катастрофическими) последствиями — потерей пункта воли (или даже снижением её показателя), спонтанным самовозгоранием или, скажем, утратой контроля над оживлённой статуей. Искусство Тауматургии не прощает ошибок.

Различные фракции и кланы следуют разными путями Тауматургии, но для простоты рассказчик может считать, что Тремер имеют доступ ко всем перечисленным ниже путям. Обратите внимание, что «иметь доступ» не означает «знать и применять» — жёсткая иерархическая структура клана Чернокнижников не слишком поощряет отклонения от общепринятых норм. Путь Крови, наиболее распространённый из тауматургических путей, описан первым; остальные идут вслед за ним в алфавитном порядке. Путь Тауматургической Защиты тоже описан в этом разделе, хотя и является отдельной Дисциплиной (подробности см. на стр. 226).

Путь Крови

Почти все тремеры выбирают Путь Крови в качестве основного, поскольку он охватывает самые фундаментальные принципы Тауматургии — принципы манипуляции с витэ Сородичей. Если игрок захочет выбрать другой основной путь, рассказчик может потребовать этому логичное обоснование (подобное происходит довольно редко, но всё же не настолько, чтобы кого-нибудь этим удивить).

• Вкус крови

Эта сила была разработана для того, чтобы иметь возможность заранее оценивать потенциальных противников — возможность, которая не раз доказывала свою полезность в первые ночи клана Тремер. Коснувшись крови потенциальной жертвы, чародей способен определить, как много витэ осталось в её кровеносной системе, а если жертва — вампир, то понять, как давно он в последний раз питался, к какому поколению принадлежит и совершал ли он когда-нибудь диаблери.

Правила: количество полученных успехов влияет на объём и точность получаемой информации.

•• Неистовство крови

При помощи этой силы вампир может заставить другого Сородича тратить накопленную кровь. Для того чтобы сила сработала, чародей должен коснуться намеченной жертвы (само касание

может быть сколь угодно лёгким и мимолётным). Под действием этой силы вампир может почувствовать прилив сил (если тауматург решит повысить его физические характеристики), биение сердца и румянец, заливающий лицо, или ощутить, как, почуяв Голод, начинает рваться с привязи Зверь.

Правила: каждый успех заставляет жертву потратить один пункт крови так, как этого пожелает чародей (обратите внимание, что для жертвы трата должна выглядеть логично, как если бы она сама решила прибегнуть к силе своей витэ — чаще всего это повышение физических характеристик и активация Дисциплин). Также стоит отметить, что в данном случае трату пунктов крови не ограничивает присущий поколению жертвы предел. Кроме того, каждый потраченный таким образом пункт крови увеличивает сложность проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости, на один пункт. Тауматург не может применять эту силу к себе.

••• Могущество крови

Тауматург получает настолько полный контроль над собственной витэ, что может концентрировать её, временно становясь сильнее. Фактически эта сила позволяет вампиру на несколько часов понизить своё поколение. Её можно использовать не чаще одного раза за ночь.

Правила: успех означает, что персонаж понижает своё поколение на одну ступень на один час. Каждый дополнительный успех позволяет либо продлить этот срок ещё на один час, либо понизить поколение ещё на одну ступень (все успехи нужно распределить сразу, в момент активации силы). Если вампир под действием этой силы становится жертвой диаблери, могущество крови перестаёт действовать немедленно, и диаблерист получает выгоды, соответствующие истинному поколению своей жертвы. Кроме того, поколение вампира, получившего Становление из рук тауматурга, находящегося под действием этой силы, будет зависеть от истинного поколения чародея (даже если тремер Десятого поколения использует могущество крови, чтобы понизить своё поколение до Восьмого, его дитя всё равно будет принадлежать к Одиннадцатому поколению).

Как только сила перестаёт действовать, все параметры персонажа, включая его максимальный запас крови, также возвращаются к своим исходным значениям. Так, если тремер Двенадцатого поколения (максимальный запас крови 11) понизит своё поколение до Девятого (максимальный запас крови 14), пополнит запас крови до максимума, а потом снова повысит поколение до Двенадцатого, его максимальный запас крови немедленно снизится до 11, и лишние три пункта крови будут извергнуты наружу и потрачены впустую.

•••• Хищение крови

При помощи этой силы тауматург может похищать чужую кровь. Для этого ему даже не нужно касаться своей жертвы — та просто извергает поток крови, который чародею, строго говоря, не нужно даже пить, поскольку тот мистическим образом впитывается в его тело, едва коснувшись кожи.

Правила: каждый успех позволяет персонажу похитить у жертвы один пункт крови. Жертва при этом должна находиться в его зоне видимости и в радиусе не более 15 метров. С помощью похищенной витэ нельзя установить узы крови, но в остальном она ничем не отличается от любой другой выпитой вампиром крови. Со стороны весь описанный процесс выглядит чрезвычайно эффектно, поэтому Принцы Камарильи справедливо считают применение этой силы на публике нарушением Маскарада.

••••• Котёл крови

Эта сила позволяет тауматургу одним касанием вскипятить кровь жертвы прямо у неё в жилах. Эта сила особенно опасна для смертных, но уничтожить или тяжело ранить с её помощью можно даже самого могучего вампира.

Правила: каждый успех позволяет чародею вскипятить один пункт крови и нанести жертве одно губительное повреждение (жертва может пройти проверку Стойкости в качестве проверки на прочность). Одного успеха достаточно, чтобы убить смертного, но обладающий Стойкостью гуль вполне может выжить, если избавится от всех нанесённых силой повреждений.

Власть над Стихиями

Этот путь даёт вампиру ограниченный контроль над неживыми и неодушевлёнными объектами — чародей не может, например, заставить дерево ходить при помощи силы «Оживление предмета». С живыми неодушевлёнными предметами имеет дело Путь Флоры (см. стр. 224).

• Сила стихий

Тауматург может сэкономить массу крови, черпая физическую силу и телесную крепость у земли и окружающих его предметов.

Правила: успех означает, что персонаж на один ход получает три временных пункта параметров, которые игрок может распределить между физическими характеристиками своего персонажа по собственному усмотрению. Каждый дополнительный успех позволит продлить время действия силы

на один ход. Потратив один пункт воли, персонаж может продлить время действия силы ещё на один ход. Повторно использовать эту силу можно только после того, как время действия ранее применённой силы истечёт.

•• Деревянные языки

При помощи этой силы вампир может разговаривать с духами вещей. Диалог такого рода вряд ли будет занимательным, поскольку подавляющее большинство камней и кресел не слишком интересуется тем, что происходит вокруг, однако из этого разговора вампир сможет получить хотя бы самое общее представление о том, что «воспринимал» тот или иной предмет. Кроме того, стоит отметить, что на события, крайне важные с точки зрения вампира, дух, обитающий в фигурке садового гнома, мог вообще не обратить ни малейшего внимания.

Правила: количество полученных успехов влияет на объём и точность получаемой информации. Например, один успех поможет замшелому валуну припомнить лесной пожар, три успеха — упомянуть мелькавший среди деревьев тёмный силуэт, а пять — дать вполне сносное описание местного гангрела.

••• Оживление предмета

Овладев этой силой, вампир получает возможность управлять окружающими его предметами. Спектр доступных предмету действий ограничивается его формой. Например, чердачная дверь не сможет бодро соскочить с петель и перенести вампира по воздуху с крыши на крышу. С другой стороны, твёрдый на первый взгляд предмет может приобрести гибкость, а вместе с ней и некоторую степень свободы передвижения. Однако тут всё тоже зависит от формы предмета: барный стул может резво перемещаться, перебирая своими длинными стальными ногами, античная мраморная статуя — двигаться, как человек, ну а пистолету будет по силам разве что вывернуться из рук стрелка или самопроизвольно выстрелить, находясь в кобуре.

Правила: если при проверке активации этой силы персонаж получил три и меньше успехов, ему придётся дополнительно потратить один пункт воли. Каждая активация позволяет чародею оживить предмет размером не больше взрослого человека; максимально возможное число оживлённых предметов ограничено показателем Интеллекта чародея. Оживлённый предмет должен находиться в поле зрения чародея. Сила остаётся активной на протяжении часа, если, конечно, игрок не захочет прекратить её действие раньше. Обратите внимание, что всё это время тауматург может действовать как обычно, управляя оживлёнными предметами подсознательным усилием воли.

•••• Превращение в предмет

Вампир может принять форму любого предмета приблизительно своего размера и массы (так, предметы вроде письменного стола, статуи или велосипеда удовлетворяют этому требованию; дом или шариковая ручка — нет).

Правила: количество успехов определяет, насколько хорошо каиниту удалось сохранить связь с новым телом. Для того чтобы пользоваться Дисциплинами и продолжать воспринимать то, что происходит вокруг, необходимо как минимум три успеха. Сила остаётся активной до конца ночи, если, конечно, игрок не захочет прекратить её действие раньше.

••••• Призыв элементаля

Постигнув эту силу, вампир получит возможность в любой момент призвать духа одной из традиционных стихий — саламандру (духа огня), сильфа (духа воздуха), гнома (духа земли) или ундину (духа воды). Некоторые тауматурги утверждают, что им удавалось призывать духов менее привычных стихий — стекла, электричества, крови и даже атомной энергии, но пока эти слухи так и не получили подтверждения (даже после того, как началось разбирательство, и эти самые тауматурги были вызваны в Вену на допрос). Активируя эту силу, чародей должен выбрать, какого элементаля он желает призвать.

Правила: для того чтобы призвать элементаля, персонаж должен находиться неподалёку от некоторого количества соответствующего вещества. Призванный дух может быть как послушным, так и своенравным, но для начала любой элементаль считает себя обязанным хотя бы выслушать того, кто его призвал.

Показатели всех физических и ментальных характеристик элементаля равны трём пунктам. Каждый дополнительный успех проверки воли обеспечивает один дополнительный пункт характеристики, который рассказчик может вложить в любую характеристику по своему усмотрению. Способности, параметры атаки и урона, а также сверхъестественные силы призванного элементаля рассказчик должен определить самостоятельно, исходя из своего представления о том, на что может быть способен дух той или иной стихии.

Призванного элементаля необходимо взять под контроль. Чем могущественнее элементаль, тем сложнее тауматургу будет его подчинить — для этого персонаж должен пройти проверку манипуляции + оккультизма (со сложностью, равной 4 + количество успехов, полученных при проверке активации). Количество успехов, полученных при проверке подчинения, определяет, насколько послушным будет элементаль.

Результат	Эффект
Провал	Элементаль немедленно атакует тауматурга.
Неудача	Элементаль получает свободу и либо атакует первого, кого видит, либо покидает место действия (по усмотрению рассказчика).
1 успех	Элементаль не атакует тауматурга.
2 успеха	Элементаль ведёт себя благодушно по отношению к тауматургу и согласится выполнить одну просьбу в обмен на достойное вознаграждение (по усмотрению рассказчика).
3 успеха	Элементаль согласится бесплатно выполнить одну просьбу (в рамках разумного).
4 успеха	Элементаль согласится выполнить любую просьбу тауматурга, не связанную с риском для собственного существования.
5 успехов	Элементаль согласится выполнить любую просьбу тауматурга, даже если она связана со смертельным для духа риском, а на её выполнение потребуется несколько ночей.

Длань Разрушения

Этот путь чаще всего практикуют тауматурги Шабаша. За пределами этой фракции он практически неизвестен, но Тремер Камарильи за долгие столетия противостояния всё-таки сумели раскрыть тайны этого пути. Впрочем, Длань Разрушения пользуется дурной репутацией, и некоторые тремеры отказываются её изучать из-за слухов, приписывающих этому пути демоническое происхождение.

• Старение

Эта сила значительно ускоряет процессы распада, заставляя выбранный предмет стареть, увядать, гнить и выходить из строя. Предмет должен быть неодушевлённым. Эта сила также действует на трупы и другие предметы, состоящие из мёртвой органики.

Правила: в случае успеха предмет, к которому прикасается тауматург, начинает стареть со скоростью около 10 лет в минуту. Если физический контакт с предметом будет прерван, силу придётся активировать повторно. На вампиров эта сила не действует.

•• Искривление дерева

С помощью этой силы можно гнуть и искривлять деревянные предметы. Хотя сама структура дерева при этом остаётся неповреждённой, предмет, который из него сделан, приходит в негодность. Под действием этой силы дерево может разбухать, усыхать, укорачиваться, завязываться в узлы и т. п. В отличие от всех остальных сил этого пути, Искривление дерева не требует касания — чародею достаточно просто взглянуть на выбранный предмет.

Правила: при желании на активацию этой силы персонаж может потратить больше одного пункта крови (но не больше предела траты крови в ход). В случае успеха тауматург может воздействовать на любые деревянные предметы в зоне своей видимости. Общая масса этих предметов не должна превышать 25 килограммов за каждый пункт крови, потраченный во время активации силы. Обратите внимание, что предметов может быть несколько — одного взгляда может быть достаточно, чтобы разом обезоружить целую толпу потрясающих осиновыми кольями инквизиторов.

••• Разъедающее касание

Вампир способен выделять через кожу чрезвычайно едкую жидкость, безвредную для него самого, но способную с равной лёгкостью пожирать и сталь, и дерево, и живую плоть.

Правила: потратив пункт крови, персонаж в буквальном смысле превращает его в одну порцию едкой кислоты, которой достаточно, чтобы прожечь пять миллиметров стали или пять-десять сантиметров дерева. Если тауматург использует эту силу в сражении, его безоружные атаки будут наносить противникам губительные повреждения (одной порции кислоты в данном случае хватает на один ход). Чародей невосприимчив к собственной кислоте.

•••• Атрофия

При помощи этой силы вампир способен иссушить конечность своей жертвы, превратив её в окостеневший, туго обтянутый кожей, почти мумифицированный придаток. Атрофия происходит мгновенно, и для смертных этот процесс необратим.

Правила: жертва может противостоять воздействию этой силы, если получит более двух успехов при проверке выносливости + атлетики (сложность 8). В случае неудачи выбранная чародеем конечность будет искалечена. Один успех означает, что сложность любых проверок с участием этой конечности вырастет на два пункта. Два успеха означают, что сложность вырастет на один пункт. Вампир может потратить пять пунктов крови, чтобы привести свою атрофированную конечность в порядок. Для смертных Атрофия необратима. Помните, что эта сила может влиять только на конечности и их части (пальцы, кисти, ступни и т. д.) — например, на торс или на голову Атрофия попросту не подействует.

••••• Превращение в прах

Эта устрашающая сила ускоряет процессы старения, протекающие внутри живых (и отчасти даже неживых организмов). Одного касания тауматурга достаточно, чтобы в считанные мгновения состарить смертного на несколько десятков лет.

Правила: каждый успех, полученный в результате проверки, позволяет состарить тело жертвы на 10 лет. Потенциальная жертва может сопротивляться воздействию силы — для этого она должна пройти проверку выносливости + смелости (сложность 8) и получить больше успехов, чем тауматург получил при проверке активации силы. Если ей это удаётся, сила попросту не срабатывает, если не удаётся — жертва стареет на весь причитающийся срок вне зависимости от того, сколько успехов она получила. Конечно, эта сила может сработать и на вампира, но эффект будет отнюдь не таким пагубным (в конце концов, вампиры — бессмертные существа и старость им не страшна). Максимум, на что можно рассчитывать — это лёгкая бледность и сильное исхудание (снижение привлекательности на один пункт), от которых не останется и следа уже на следующую ночь.

Игра с Огнём

Этот путь дарует тауматургу способность возжигать огонь усилием воли — поначалу лишь небольшие язычки пламени, но искушённому чародею вполне по силам устроить локальное всесожжение. Этот огонь не является настоящим: многие верят, что тауматурги имеют дело с пламенем, призванным из глубин самой Преисподней. Адептов Игры с Огнём опасаются, причём вполне справедливо, ведь огонь — один из самых надёжных способов обеспечить вампиру Окончательную смерть. Более подробно об огне и опасности, которую он представляет, рассказано на странице 313.

Пламя, призванное при помощи Игры с Огнём, начинает вести себя как огонь, только когда тауматург его «выпустит». Т. е. пока чародей держит в руках только что призванный язык пламени, тот не обжигает его, не наносит губительных повреждений, не повергает в Ротшрек и, по сути, служит лишь источником света. Однако стоит выпустить это пламя из рук — и оно начнёт вести себя как обычный огонь, а персонаж утратит над ним всякую власть.

Правила: количество полученных в результате проверки успехов определяет, насколько близко к предварительно выбранному персонажем месту появится призванный им огонь. Для того чтобы огонь появился в руках чародея, достаточно одного успеха, а пять успехов позволят безошибочно призвать пламя в любую точку пространства в зоне видимости вампира. Если успехов будет меньше, чем нужно, пламя появится там, где пожелает рассказчик. В общем и целом можно считать, что каждый успех увеличивает радиус области безошибочного призыва пламени на 10 метров.

Силы этого пути отличаются друг от друга только температурой призываемого пламени. Сам огонь на любом уровне остаётся огнём и ведёт себя соответственно (жжёт, вызывает Ротшрек и т. д.). Приведённая ниже таблица даёт приблизительное представление о том, насколько сильным и жарким будет призванное пламя. Обратите внимание, что проверка на прочность против огня возможна, только если персонаж является адептом Дисциплины Стойкости. Пока призванный огонь не выпущен, он не причиняет повреждений и не вызывает Ротшрек, но огонь, разгоревшийся из-за воздействия этого мистического пламени, будет действовать как обычно.

- • Свеча (сложность проверки на прочность 3, одно губительное повреждение/ход)
- •• Факел (сложность проверки на прочность 4, одно губительное повреждение/ход)
- ••• Костёр (сложность проверки на прочность 5, два губительных повреждения/ход)
- •••• Пожар (сложность проверки на прочность 7, два губительных повреждения/ход)
- ••••• Пекло (сложность проверки на прочность 9, три губительных повреждения/ход)

Мановение Мысли

Этот путь дарует тауматургу способность перемещать предметы в пространстве усилием мысли и силой собственной крови. На определённом этапе вампир даже получает возможность летать (тут следует проявить осторожность и убедиться в отсутствии нежелательных свидетелей). Перемещаемыми объектами персонаж может манипулировать так, словно держит их в руках: он может их поднимать, вращать, подбрасывать и даже метать в цель (для того, чтобы наносить при этом урон, понадобится достичь хотя бы четвёртого уровня пути). Некоторые адепты Мановения Мысли в бою и для охраны убежищ нередко используют летающее холодное и огнестрельное оружие. Стороннего наблюдателя подобное зрелище может сбить с толку и изрядно напугать.

Правила: каждый успех означает, что персонаж может один ход перемещать в пространстве выбранный объект (или жертву). Когда это время истечёт, персонаж может пройти проверку активации силы повторно (пункт крови в данном случае тратить не нужно). В случае успеха предмет можно перемещать дальше по тем же правилам. Если же проверка оказалась неудачной, то тау-

матург «выпускает» то, что пытался перемещать; для того чтобы предпринять следующую попытку, силу придётся активировать заново и тратить пункт крови как обычно. Получив пять и более успехов, вампир сможет свободно перемещать выбранный объект в пространстве до конца сцены.

Если чародей перемещает в пространстве живое существо, жертва может сопротивляться телекинетическому воздействию. В данном случае персонаж должен каждый ход, пока действует сила, проходить встречную проверку своей воли против воли жертвы. Мановение Мысли подействует на жертву, только если персонаж выиграет.

Силы Мановения Мысли отличаются друг от друга лишь грузоподъёмностью (см. таблицу). Достигнув третьего уровня этого пути, тауматург получает возможность левитировать, со скоростью бега перемещая в пространстве себя самого; грузоподъёмность при этом учитывается только в том случае, если персонаж воздействует не на себя, а на предметы (или окружающих). Достигнув четвёртого уровня этого пути, персонаж получает возможность метать выбранные объекты в цель с силой, равной показателю Мановения Мысли.

- • Полкилограмма
- •• 10 килограммов
- ••• 100 килограммов
- •••• 250 килограммов
- ••••• 500 килограммов

Могущество Нептуна

Мифы и предания редко ассоциируют вампиров с морями и океанами, а большинство Сородичей просто не видит смысла связываться со столь значительными объёмами воды. Тем не менее среди тауматургов Камарильи у Пути Могущества Нептуна всегда существовала небольшая, но преданная группа адептов. Силы этого пути в основном завязаны на управление водой, и некоторые практические приложения его принципов могут быть устрашающе эффективными.

Достигнув третьего уровня Могущества Нептуна, игрок при желании может выбрать для своего персонажа специализацию — управление пресной или солёной водой. Эта специализация позволяет на один пункт снизить сложность проверок, связанных с силами этого пути, если персонаж имеет дело с выбранным типом воды (в противном случае сложность, наоборот, возрастает). Кровь в этом смысле не считается ни пресной, ни солёной, поэтому сложность проверок при обращении с ней не изменяется.

• Морское око

Вперив взор в глубины водоёма, тауматург может увидеть, что происходило в самом водоёме, на его поверхности или непосредственно на берегу (но только с точки зрения самой воды). Некоторые старые адепты Могущества Нептуна полагают, что Морское око позволяет вампиру контактировать с духами водоёма, но молодые Сородичи считают подобные объяснения вздорными суевериями.

Правила: чем больше успехов, тем дальше в прошлое может заглянуть персонаж.

Результат	Эффект
1 успех	Одни сутки
2 успеха	Одна неделя
3 успеха	Один месяц
4 успеха	Один год
5 успехов	10 лет

Если персонаж хочет различить какие-то мелкие детали полученных видений, рассказчик может потребовать пройти проверку восприятия + оккультизма. Эту силу можно использовать только у водоёмов со стоячей водой. Так, например, озёра и лужи подпадают под это определение, а океаны, реки, канализационные стоки и бокалы с вином — нет.

•• Водяная тюрьма

Тауматург может оживить воду и приказать ей пленить указанную жертву. Обычно для активации этой силы используется довольно много воды, но даже десяти-пятнадцати литров хватит, чтобы сформировать из них достаточно надёжные водяные оковы.

Правила: чтобы освободиться из водяной тюрьмы, жертва должна пройти проверку силы + Мощи (сложность 8). Эта проверка считается успешной, если жертва получает больше успехов, чем тауматург, когда тот проходил проверку активации силы. Одновременно жертва может содержаться только в одной водяной тюрьме, но чародей при желании может создать несколько тюрем — по одной на каждую жертву. Если под рукой у тауматурга нет большого количества воды (например, наполненной ванны), сложность проверки активации силы возрастает на один пункт.

••• Разбавление крови

Постигнув эту силу, тауматург получает настолько полную власть над водой, что может превращать в неё любые жидкости. Чаще всего эту силу используют в бою — достаточно одного касания, чтобы кровь жертвы превратилась в воду. Конечно, вампира это лишь ослабит, но смертного убьёт за считанные минуты.

Правила: персонаж должен коснуться намеченной жертвы и пройти проверку активации силы как обычно. Каждый полученный в результате проверки успех позволяет превратить один пункт крови жертвы в воду. Одного успеха достаточно для того, чтобы убить смертного в течение нескольких минут. На вампиров, которые теряют кровь в результате воздействия этой силы, вдобавок начинает действовать модификатор здоровья, как если бы они получили такое же количество повреждений. Тело вампира выводит превращённую в воду кровь со скоростью один пункт в час (обратите внимание, что пункты крови при этом не восстанавливаются).

С разрешения рассказчика при помощи этой силы в воду можно превращать и другие жидкости (сложность проверки при этом снижается на один пункт, если только выбранная жидкость не является опасной или не обладает мистическими свойствами). Персонаж в любом случае должен касаться либо самой жидкости, либо сосуда, в котором она содержится.

•••• Текучая стена

Истоки поверья о том, что вампиры неспособны пересекать проточную воду, вероятно, следует искать в разрозненных, недопонятых и перевранных рассказах, описывающих действие этой силы. На этом уровне постижения Могущества Нептуна тауматург оживляет воду, как и в случае с водяной тюрьмой, но вместо узилища он создаёт стену, способную сдержать любое существо, хоть живое, хоть мёртвое.

Правила: персонаж касается поверхности стоячего водоёма, тратит три пункта воли и проходит проверку активации силы как обычно. Каждый успех можно обменять на три метра длины или высоты создаваемой стены. Стена должна быть прямой — изгибать её нельзя. Простоит такая стена до рассвета; по ней не получиться влезть, но, если есть такая возможность, её можно перепрыгнуть или перелететь. Для того чтобы пройти сквозь стену, сверхъестественное существо (даже если оно бесплотно и находится в параллельном пространстве — астрале, Подземном Мире и т. п.) должно пройти проверку воли (сложность 9) и при этом получить как минимум три успеха.

••••• Обезвоживание

На этом уровне тауматург получает возможность атаковать живых и неживых существ, испаряя воду из их тел. Жертвы, убитые таким образом, превращаются в скрюченные мумифицированные трупы. Конечно, эту силу можно использовать и в более мирных целях, например, сушить одежду или испарять лужи, чтобы не дать другим адептам Могущества Нептуна воспользоваться ими в своих целях.

Правила: эту силу можно использовать против любой цели в зоне видимости персонажа. Проверка активации силы в данном случае становится встречной проверкой против выносливости + Стойкости жертвы (сложность 9). Каждый оставшийся у персонажа успех означает, что жертва (если жертва — смертный) получает одно неотвратимое тяжёлое повреждение, которое можно вылечить как обычно. Если жертва — вампир, то каждый успех означает, что он теряет один пункт крови; эта сила начнёт причинять повреждения, только когда пунктов крови у него больше не останется. Кроме того, жертва должна немедленно пройти проверку смелости (со сложностью, равной 3 + количество оставшихся у тауматурга успехов) — в случае неудачи она, охваченная жуткой болью, на один ход потеряет возможность предпринимать какие-либо действия.

Путь Воплощения

Умение доставать что-либо прямо из воздуха было распространённой темой волшебных сказок и оккультных легенд задолго до появления клана Тремер. Тауматургический Путь Воплощения позволяет адепту именно это — создавать всевозможные предметы усилием воли.

Всем созданным с помощью этого пути объектам присущи два общих признака. Во-первых, все воплощаемые объекты будут типовыми: каждый их них будет точной копией такого же объекта, созданного в прошлый раз. Например, воплощённый старейшиной нож будет неотличим от ножа, который он впервые воплотил, ещё будучи неонатом. Даже создав впервые какой-то конкретный нож (например, тот, которым отец угрожал героине, когда та была ещё ребёнком), тауматург отныне каждый раз будет воплощать именно его. У всех воплощённых крыс на шёрстке будет один и тот же узор; у всех мусорных баков — одинаковое рифление и т. п. Во-вторых, все воплощённые объекты будут новыми и целыми — без изъянов, царапин и прочих следов использования: на клинке не будет зазубрин, на инструменте — характерных отметин, а мобильный телефон будет новеньким и блестящим, словно только что из коробки.

Воплотить при помощи этой силы можно что угодно, и единственным ограничением является только величина — тауматург не может призвать ничего, что превышает размерами его самого. Кроме того, тауматург должен быть хорошо знаком с объектом, который он хочет воплотить. Конечно, можно воспользоваться изображением или попросту вообразить то, что нужно, но сложность воплощения при этом возрастёт; с другой стороны, если нужный объект знаком персонажу очень хорошо (как, скажем, нож из приведённого выше примера), то сложность, напротив, может и снизиться — подобные нюансы остаются на усмотрение рассказчика.

Количество успехов, полученных в результате проверки активации, определяет качество воплощённого объекта. Один успех позволит воплотить лишь грубое и несовершенное подобие нужного объекта, а пять создадут его практически безупречную копию.

• Простое воплощение

На этом уровне тауматург может создавать лишь самые простые предметы. Воплощаемый объект должен состоять только из одного материала и не иметь движущихся частей. Иными словами, с помощью этой силы чародей может воплотить лишь что-то вроде стальной дубинки, свинцовой трубы, деревянного кола или куска гранита.

Правила: воплотив объект, персонаж должен тратить по одному пункту воли каждый ход, чтобы тот не развоплотился и не исчез.

•• Постоянство

На этом уровне тауматургу уже не нужно тратить пункты воли, чтобы поддерживать существование объекта, созданного при помощи силы «Простое воплощение».

Правила: для того чтобы сделать воплощённый предмет постоянным, персонаж должен потратить три пункта крови, а не один, как обычно.

••• Искусное воплощение

На этом уровне тауматург может создавать сложные предметы из множества деталей, движущихся частей и различных материалов (пистолет, велосипед, бензопилу, мобильный телефон и т. п.).

Правила: предметы, созданные при помощи Искусного воплощения, по умолчанию считаются постоянными. На активацию этой силы персонаж должен потратить пять пунктов крови. Кроме того, если тауматург пытается воплотить особенно сложный предмет, рассказчик вправе потребовать дополнительную проверку подходящего навыка или знания (ремесла, естественных наук, электроники и т. п.)

•••• Развоплощение

Эта сила позволяет бесследно стереть любой объект, ранее созданный при помощи сил этого пути.

Правила: активация этой силы — это продолжительная проверка. Для того чтобы развоплотить воплощённый ранее предмет, персонаж должен набрать как минимум столько же успехов, сколько получил тот, кто этот предмет создавал. Обратите внимание, что при желании персонаж может развоплотить и предмет, созданный им самим.

••••• Симуляция жизни

Хотя при помощи этой силы нельзя создать настоящую жизнь, её можно использовать для того, чтобы создавать практически неотличимую от неё имитацию, называемую симулякром. Воплощённые посредством неё существа (и люди) не обладают свободой воли и не способны действовать самостоятельно; единственное, что они могут, — бездумно подчиняться приказам своего создателя (да и то лишь самым простым). При желании тело человека-симулякра можно использовать как сосуд для вампира, применяющего силу «Вселение» (Доминирование 5 — см. стр. 152).

Правила: на активацию этой силы персонаж должен потратить десять пунктов крови. Симулякры слишком сложны и несовершенны, чтобы существовать постоянно — они развоплощаются самостоятельно примерно через неделю после воплощения.

Путь Марса

Те немногочисленные тауматурги, что состоят в рядах Шабаша, направляют свой мистический дар в военное русло, полагая, что чары крови лучше всего способны послужить делу фракции на полях сражений. Стоит отметить, что такой подход уже доказал свою полезность и не раз становился решающим фактором в битвах со старейшинами и их приспешниками. Этот путь характеризуется исключительно боевой направленностью сил — в противовес остальным путям Тауматургии, основанным на принципах куда более изящных и менее прямолинейных. Ходят слухи, что некоторые тремеры из Камарильи тоже изучали силы Пути Марса, но лишь немногим из них удалось продемонстрировать необходимый для их успешного применения боевой дух.

• Боевой клич

Вампир, идущий в бой, может сделать себя менее восприимчивым к страху и воздействию вражеских сверхъестественных сил. Активируя эту силу, вампир должен издать громогласный боевой клич, хотя некоторые тауматурги вместо этого предпочитают раскрашивать лица или окроплять себя кровью из свежих порезов.

Правила: до конца сцены вампир увеличивает свой показатель смелости на один пункт. Кроме того, если на него воздействует какой-нибудь враждебный эффект, например сила какой-нибудь Дисциплины, его показатель воли также считается на один пункт выше, чем он есть на самом деле (его запас пунктов воли при этом не меняется). Персонаж может применять эту силу не чаще, чем один раз за сцену.

•• Верный удар

Воззвав к чародейскому могуществу собственной Крови, вампир бросается в атаку и разит врага без промаха.

Правила: когда эта сила активна, вампир, атакуя врага в ближнем бою, может не проходить проверку драки или фехтования — считайте, что эта атака гарантированно попадает в цель, как если бы персонаж получил в результате проверки один успех. Кроме того, противник при желании может уклониться, заблокировать или парировать эту атаку как обычно, и для этого ему также понадобится только один успех. Верный удар не действует, если персонаж разбивает пул проверки атаки для того, чтобы совершить несколько действий за один ход.

••• Танец ветра

Тауматург взывает к силе ветра, чтобы двигаться легко и невесомо, словно ночной бриз. Эта сила позволяет вампиру избегать вражеских атак, не давая противнику ни малейшего шанса поразить неуловимую цель.

Правила: пока эта сила активна, персонаж может уклоняться от любого количества атак за ход. Это преимущество касается только уклонения — если персонаж в свой ход пожелает ещё и атаковать, ему придётся разбить свой пул проверок как обычно. Эта сила остаётся активной до конца сцены.

•••• Храброе сердце

Мистическая сила кровавого чародейства позволяет вампиру превзойти самого себя, на время превратившись в могучего бойца, с которым волей-неволей придётся считаться.

Правила: пока эта сила активна, показатели всех физических характеристик персонажа (силы, ловкости и выносливости) повышаются на один пункт. Храброе сердце не позволяет вампиру превысить предельное для его поколения значение параметра (однако ничто не мешает персонажу тратить пункты крови на повышение физических характеристик как обычно). Сила остаётся активной до конца сцены, и активировать её вампир может не чаще одного раза за сцену. Как только сила перестанет действовать, персонаж должен на протяжении двух часов отдыхать и приходить в себя. Пока он этого не сделает, он будет терять по одному пункту крови каждые 15 минут.

••••• Боевой товарищ

Эта сила позволяет тауматургу применять все остальные силы Пути Марса к своим братьям и сестрам по оружию, будь то стая, котерия или боевой отряд.

Правила: сначала персонаж активирует любую из младших сил Пути Марса, а затем касается другого персонажа и (если активация силы «Боевой товарищ» проходит успешно) распространяет на него её эффект. Количество потенциальных боевых товарищей при этом ограничивается только успешностью проверок и запасом крови тауматурга.

Путь Отчего Воздаяния

Философия этого пути зиждется на вольной интерпретации *«Книги земли Нод»* неким могущественным тауматургом и строится вокруг идеи правосудия, простирающегося над всеми потомками Первого вампира. Каждая из сил этого пути имеет отношение к различным эпизодам из древней книги и призвана распространять учение Каина через посредство кровавого чародейства. Этот спорный подход до сих пор горячо обсуждается среди последователей Шабаша, поскольку многие считают его едва ли не прямой пропагандой единоличной власти Каина над всеми вампирами. Конечно, вампиры Камарильи в целом знакомы с *«Книгой земли Нод»* отнюдь не настолько близко, как вампиры Шабаша, но Путь Отчего Воздаяния известен и тауматургам клана Тремер.

Активацию сил этого пути необходимо сопровождать соответствующими цитатами из *«Книги земли Нод»*. Например, активируя силу третьего уровня, чародей должен фактически сообщить своей жертве, что теперь она сможет питаться только пеплом. Обратите внимание, что жертва при этом должна слышать слова чародея, иначе сила попросту не сработает. Как вариант, жертве можно дать прочесть заранее записанный отрывок.

Силы этого пути действуют только на вампиров. Против смертных, гулей или других сверхъестественных существ они бесполезны.

• Литания Циллы

Цилла, жена Каина, сама того не ведая, трижды отведала крови своего мужа и сира, став таким образом невольницей уз крови. Эта сила позволяет тауматургу узнать, с кем его жертва связана братскими узами и узами крови.

Правила: если жертва этой силы связана братскими узами или узами крови с другими вампирами, тауматургу становится об этом известно. Даже если тауматург не знает этих вампиров лично, сила всё равно раскрывает ему их имена и даже позволяет получить самое общее представление об их внешнем виде.

•• Старицына спесь

Эта сила налагает проклятие старицы, пленившей Каина, когда тот бежал, отвергнутый женой. Из-за своего уродства старице приходилось хитростью заставлять других помогать или служить ей.

Правила: эта сила снижает показатель привлекательности жертвы до нуля. Все социальные проверки при этом, как правило, заканчиваются неудачей, если, конечно, персонаж не пытается кого-нибудь запугать. Эффект силы сохраняется до конца ночи.

••• Пепельный пир

Как правило, жертвами этой силы становятся особенно высокомерные и склонные к излишествам вампиры. Пепельный пир временно заглушает жажду крови, но не избавляет вампира от Проклятия Каина, а изменяет его, в буквальном смысле превращая Сородича из ночного хищника в жалкого пожирателя пепла.

Правила: жертва Пепельного пира не способна усваивать не только человеческую еду, но и кровь. Если, находясь под воздействием этой силы, жертва выпьет или съест что-то кроме золы или пепла, её немедленно вырвет. Кроме того, «пункты крови», полученные в результате поедания пепла, можно использовать только для того, чтобы просыпаться после дневного сна, — их нельзя тратить ни на активацию Дисциплин, ни на повышение значений физических характеристик, ни для кормления гулей. Однако если на момент активации силы у жертвы в запасе оставались «обычные» пункты крови, она может использовать их как пожелает. Пепельный эквивалент одного пункта крови — это примерно пол-литра сигаретного пепла, древесной золы или вампирских тел, уничтоженных при помощи огня или солнечного света. Длится Пепельный пир одну неделю.

•••• Немилость Уриила

Эта сила простирает над вампиром покров тьмы, ниспосланный самим Ангелом Смерти. Пока действует сила, лишь самый тусклый свет не причиняет Сородичу мучительную боль, а яркое искусственное освещение может его даже убить. Согласно *«Книге земли Нод»*, именно Уриил провозгласил Каину проклятие Бога, расправив над братоубийцей свои чёрные крылья.

Правила: даже самое тусклое освещение заставляет вампира чувствовать себя некомфортно, а любой достаточно яркий источник света — фонарик, фары и тому подобное, — причиняет жертве по одному губительному повреждению в ход до тех пор, пока свет направлен прямо на неё. Большая часть вампиров, над которыми простёрта Немилость Уриила, предпочитает коротать время во тьме своих надёжных убежищ, погрузившись в сон в ожидании момента, когда они вновь смогут спокойно и безболезненно появиться среди живых. Немилость Уриила длится одну неделю.

••••• Прощальное слово

Многие члены Шабаша опасаются этой силы, хотя лишь единицы видели её в действии. Прощальное слово воплощает собой воздаяние за нарушение одной из самых строгих заповедей Каина — запрета на диаблери. Дело в том, что очень многие члены Шабаша добились высот своего нынешнего могущества отчасти именно благодаря диаблери и при этом каким-то образом сумели совместить свои поступки с учением Первого вампира. Не удивительно, что прощальное слово в их случае, как правило, оказывается не только эффективным, но и крайне унизительным.

Правила: тауматург на протяжении трёх ходов цитирует соответствующий стих из *«Книги земли Нод»* и проходит проверку активации силы. В случае успеха жертва немедленно возвращается к своему изначальному поколению, и показатели её параметров снижаются, чтобы соответствовать предельным для его «нового» поколения значениям. Эффект Прощального слова длится одну неделю, после чего сниженные показатели параметров возвращаются к своим прежним значениям.

Путь Совращения

Истоки этого пути до сих остаются предметом яростных дебатов между теми, кто посвящён в его таинства. Одна из гипотез гласит, что секреты Пути Совращения клан Тремер получил из рук демонов и что его силы слишком уж похожи на то, как обычно действуют сами посланники Преисподней. Другая гипотеза утверждает, что Путь Совращения — это наследие тех времён, когда Тремер ещё не стали Сородичами. Если же верить третьей, пожалуй, самой неприятной для Чернокнижников, то этот путь достался клану от Последователей Сета, и что заплатить за это знание пришлось немалую, хотя и неизвестную ныне цену. Эту гипотезу тремеры отвергают самым решительным образом, из-за чего её непременно вспоминают всякий раз, когда разговор касается более или менее подходящей для этого темы.

Силы Пути Совращения воздействуют на разум и душу жертвы. Они не позволяют контролировать окружающих, как силы Доминирования, и не управляют их эмоциями, как силы Величия, — силы Пути Совращения медленно и последовательно искажают поведение, мораль и мышление избранных тауматургом жертв. Этот путь имеет дело с ложью и тёмными желаниями, и тот, кто его выбирает, должен хорошо знать сумрачные глубины чужих душ. Именно поэтому показатель Пути Совращения чародея не может превышать показателя его хитрости.

• Искушение

Вампир получает возможность вмешаться в ход мыслей жертвы и заставить её изменить своё по-

ведение. Под действием этой силы Архонт может казнить пленника, которого намеревался отпустить, а смертный — в самый разгар свидания превратиться из мягкого и заботливого любовника в жестокого садиста. Точный эффект этой силы в каждой конкретной ситуации не в силах предсказать даже сам тауматург, но в итоге всегда происходит что-то куда худшее, чем жертва намеревалась предпринять изначально.

Правила: потенциальная жертва этой силы должна находиться в зоне прямой видимости персонажа. Персонаж проходит проверку активации силы, а жертва — проверку восприятия + хитрости (со сложностью, равной 2 + количество полученных чародеем успехов). Два успеха позволят жертве почувствовать некое постороннее вмешательство. Три успеха позволят ей точно определить его источник. Четыре повергнут её в смятение, не позволив ей совершить ни изначально задуманное действие, ни то, что она должна была сделать под влиянием силы. Пять успехов позволят жертве проигнорировать чары и сделать то, что она задумывала изначально.

Реакцию жертвы на воздействие этой силы в любом случае определяет рассказчик. Обратите внимание, что искушение нельзя использовать ни в сражении, ни для того, чтобы повлиять на чисто физические действия и рефлекторные реакции жертвы (на усмотрение рассказчика).

•• Падение

Эта сила работает по тому же принципу, что и Искушение, высвобождая тёмную, саморазрушительную часть разума жертвы. Различие между ними состоит в том, что падение длится куда дольше, чем яркая, но кратковременная вспышка Искушения. Под влиянием этой силы жертва действует в соответствии с собственными подавленными желаниями, поддаваясь соблазнам и преследуя цели, которые в другой ситуации она сама сочла бы запретными и аморальными.

Правила: для того чтобы активировать эту силу, персонаж должен установить с намеченной жертвой зрительный контакт (см. стр. 149) и пройти встречную проверку активации силы против восприятия + хитрости жертвы (со сложностью, равной манипуляции + хитрости тауматурга). Если чародей побеждает, жертва поддаётся своим подавленным желаниям и тайным страстям. Длительность этого эффекта зависит от количества оставшихся у чародея успехов.

Результат	**Длительность**
1 успех	Пять минут
2 успеха	Один час
3 успеха	Одна ночь
4 успеха	Три ночи
5+ успехов	Одна неделя

Желания или цели, которым будет следовать жертва, определяет рассказчик. Лучше всего, если они будут так или иначе соответствовать её натуре и сочетаться с имеющимися у неё психологическими недостатками (например, стремление к уединению у персонажа с натурой «одиночка» может стать настолько болезненным, что тот вполне может прибегнуть к насилию, лишь бы оградить себя от социума). Помните, что жертва не обязана посвящать себя исключительно пробудившимся в ней желаниям и целям, но если возникает такая возможность, она должна либо воспользоваться ею, либо потратить пункт воли, чтобы удержать себя в руках.

••• Раздор

Максима «разделяй и властвуй» хорошо знакома членам клана Тремер, и сила «Раздор» — ценный инструмент в их политическом арсенале. С её помощью тауматург может ломать межличностные связи и социальные взаимоотношения. Под влиянием Раздора могут охладеть друг к другу даже близкие друзья, а уж менее крепким отношениям и вовсе грозит полный разрыв.

Правила: персонаж должен коснуться потенциальной жертвы и пройти встречную проверку активации силы. Жертва, в свою очередь, должна пройти проверку воли (со сложностью, равной манипуляции + эмпатии тауматурга). Если в результате этой встречной проверки чародей побеждает, пул всех социальных проверок жертвы уменьшается на три d10. Длительность этого эффекта зависит от количества оставшихся у чародея успехов.

Результат	**Длительность**
1 успех	Пять минут
2 успеха	Один час
3 успеха	Одна ночь
4 успеха	Три ночи
5+ успехов	Одна неделя

Эффект силы распространяется на все проверки, в которых задействованы социальные характеристики, даже те, что нужны для активации Дисциплин. Если раздор воздействует на жертву, принимавшую участие в обряде братания (или ином похожем обряде), её показатель братских уз на время действия силы снижается на три пункта.

Обратите внимание, что основной эффект этой силы воспроизводится посредством актёрской игры: жертва этой силы становится замкнутой, подозрительной и эмоционально отчуждённой.

Если игрок не хочет, чтобы в той или иной ситуации персонаж вёл себя соответствующим образом, рассказчик вправе потребовать от него потратить пункт воли.

•••• Вожделение

Эта сила — более могущественная и потенциально более губительная разновидность Падения. С её помощью тауматург может вызвать у своей жертвы сильнейшее психологическое пристрастие к любому воздействию — чувственному, эмоциональному или физическому. Естественно, разумный тауматург предпочтёт, чтобы его жертвы вожделели веществ и ощущений, доступ к которым контролирует он сам: такой подход обеспечивает ему одновременно и источник дохода, и чрезвычайно эффективный рычаг давления.

Правила: потенциальной жертве необходимо находиться в том чувственном, эмоциональном или физическом состоянии, которого она, по замыслу тауматурга, в дальнейшем должна страстно желать. Затем персонаж должен коснуться жертвы и пройти проверку активации силы, а жертва — проверку восприятия + хитрости (со сложностью, равной 3 + количество полученных чародеем успехов). Если проверка жертвы оказывается неудачной, сила срабатывает немедленно.

Жертва должна испытывать вожделенные ощущения хотя бы один раз за ночь, в противном случае пул её проверок уменьшается на один d10 (этот штраф накапливается каждую ночь, пока пул не уменьшится до одного d10). Жертва должна проходить проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 8), если она хочет воздержаться от возможности испытать вожделенное чувство. Продолжительность эффекта равна показателю манипуляции тауматурга (в неделях).

Жертва может избавиться от своего пристрастия. Для этого она должна каждую ночь проходить продолжительную проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной манипуляции + хитрости тауматурга) — по одной проверке каждую ночь. Вожделение исчезнет, как только жертва наберёт втрое больше успехов, чем тауматург получил в результате проверки активации силы. Пока идёт этот процесс, жертва должна воздерживаться от вожделенного ощущения. Если ей это не удастся, придётся всё начинать заново. Помните, что штраф, уменьшающий пул проверок жертвы, действует и на проверки самоконтроля/инстинктов.

••••• Зависимость

Многие оставшиеся не у дел пешки клана Тремер жалуются на некое странное чувство подавленности и неполноты, которое неизменно овладевает ими в отсутствие их бывших хозяев. В большинстве своём такие ощущения можно объяснить узами крови, но порой дело именно в этой силе. Постигнув её, вампир получает способность вызывать у своих жертв настолько сильную духовную зависимость, что если они не видят вампира или не действуют согласно его приказам, их начинает одолевать ощущение беспомощности и апатии.

Правила: персонаж должен вступить с жертвой в диалог и пройти проверку активации силы, а жертва — проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной 3 + количество полученных чародеем успехов). Если проверка жертвы оказывается неудачной, сила срабатывает немедленно. Продолжительность эффекта равна количеству полученных тауматургом успехов (в ночах).

Обратите внимание, что зависимая жертва при этом не начинает испытывать к персонажу никаких особых эмоций. Эта сила не остановит жертву, даже если та захочет атаковать персонажа. Психологическая зависимость, которую она испытывает, связана исключительно с присутствием вампира — пул всех проверок жертвы уменьшится на один d10, если она находится не рядом с персонажем и при этом не исполняет его распоряжение. Кроме того, зависимость обеспечивает и послушание: если вампир отдаёт жертве приказ, применяя Доминирование, Величие или любую другую Дисциплину, воздействующую на разум и эмоции жертвы, пул её проверок, связанных с сопротивлением этим Дисциплинам, снижается вдвое. То же самое касается и обычных социальных проверок. Наконец, в отсутствие тауматурга зависимая от него жертва теряет возможность восстанавливать пункты воли.

Путь Техномантии

Путь Техномантии — самый молодой из путей, официально включённых в корпус тауматургических знаний клана Тремер. Этот инновационный путь был разработан во второй половине XX века. Фокусируется он на управлении электронными устройствами — от мобильных телефонов до компьютеров, а его адепты считают само наличие подобного пути лучшим доказательством того, что Тауматургия достаточно универсальна для того, чтобы успешно отвечать на самые громкие вызовы стремительно меняющегося мира современных ночей. Более консервативные тремеры, однако, считают смешение тауматургического чародейства с наукой и технологией смертных едва ли не святотатством — в некоторых европейских капеллах Путь Техномантии и те, кто его практикует, даже объявлены вне закона. И хотя Путь Техномантии внесён в гримуары клана, Внутренний Совет пока не озвучил своё мнение касательно этой консервативной оппозиции.

• Анализ

Смертные постоянно изобретают что-то новое, так что адепту Пути Техномантии никогда не помешает точно знать, с чем предстоит иметь дело его чарам. Сила «Анализ», лежащая в основе этого пути, позволяет тауматургу мысленно проникнуть в самую суть любого устройства, получив исчерпывающее знание о том, как оно устроено, для чего оно нужно и как его использовать. К сожалению, это знание лишь временное, как вспышка озарения, которое длится лишь несколько минут.

Правила: персонаж должен касаться устройства, которое хочет проанализировать. Количество полученных успехов определяет, насколько глубоким и точным будет анализ. Один успех позволит получить самые базовые знания (включение, выключение устройства и простейшие функции); три успеха — использовать устройство на уровне компетентного специалиста, а пять успехов — постичь весь спектр функциональных возможностей проанализированного устройства. Продолжительность эффекта этой силы равна интеллекту персонажа (в минутах).

При помощи этой силы можно анализировать и нематериальные технические новинки (в частности, программное обеспечение), но сложность проверки активации силы в этом случае возрастает на два пункта. Кроме того, персонаж должен касаться устройства, на которое установлено это программное обеспечение — если программа, скажем, лежит на флешке, в облаке или в магазине приложений, то сила не сработает, пока программа не будет установлена непосредственно на устройство.

•• Короткое замыкание

Ломать обычно легче, чем строить, и тонкая электроника в этом плане не исключение. Эта сила, как явствует из названия, вызывает в приборе короткое замыкание, способное как повредить его, так и вывести из строя окончательно и бесповоротно. Само замыкание не настолько сильно, чтобы нанести кому-нибудь урон непосредственно, но сбой электрокардиостимулятора или контроллера впрыска топлива в несущемся по шоссе автомобиле может быть чреват самыми неприятными последствиями.

Правила: персонаж может воздействовать на любую электронику в радиусе 10 × [воля персонажа] метров, но если персонаж не касается прибора непосредственно, сложность проверки активации силы возрастает на один пункт. Эффект воздействия силы определяется количеством полученных в результате проверки успехов.

Результат	Эффект
1 успех	Кратковременный сбой (длительностью один ход); никаких дополнительных последствий.
2 успеха	Заметные неполадки; +1 к сложности проверок, связанных с применением устройства, до конца сцены.
3 успеха	Устройство выходит из строя до тех пор, пока его не починят.
4 успеха	Устройство выходит из строя. Даже после починки оно продолжает заметно барахлить и всегда обеспечивает +1 к сложности проверок, связанных с его применением.
5+ успехов	Устройство выходит из строя окончательно и бесповоротно.

Если устройство достаточно велико или представляет собой сложную систему из множества устройств (например, набитый электроникой серверный шкаф или современный пассажирский лайнер), то сложность проверки активации силы дополнительно возрастает на два, три или четыре пункта (по усмотрению рассказчика). Кроме того, некоторые системы (например, банковские сети или электроника военного класса) обладают встроенной защитой от перепадов напряжения, так что активация силы по решению рассказчика может стать встречной проверкой против пула размером от одного до пяти d10 (сложность 6).

Если короткое замыкание используется для того, чтобы сжечь электронный носитель, три успеха сотрут всю хранящуюся на нём информацию, а пять гарантируют, что восстановить её можно будет разве что при помощи магии.

••• Шифрование/дешифровка

Электронная безопасность — объект первоочередной заботы любых правительственных и корпоративных структур. Тауматурги, подкованные в современных технологиях настолько, чтобы понимать, насколько огромной может быть цена ошибки, быстро научились ценить силу, обеспечивающую электронному устройству дополнительную, мистическую степень защиты от неавторизованного доступа. Шифрование/дешифровка работает и с электронными носителями информации; например, защищённый при помощи этой силы DVD-диск покажет на экране только белый шум, если вставить его в проигрыватель без разрешения владельца. Некоторые неонаты даже взяли в привычку называть эту силу DRM[1].

1. Прим. пер.: (англ.) Digital Rights Management — программные или программно-аппаратные средства ограничения доступа к цифровому продукту.

Правила: персонаж касается устройства или носителя данных и проходит проверку активации силы как обычно. Каждый успех на один пункт повышает сложность проверки, связанной с неавторизованным доступом к защищённому устройству или носителю. Потратив пункт воли, чародей может прекратить действие своего шифрования в любой момент.

Если устройство или носитель защищено другим тауматургом, персонаж может попытаться взломать его, пройдя проверку активации силы как обычно, но с +1 к сложности. При этом каждый полученный персонажем успех нейтрализует один успех, ранее полученный «защитником».

Сила остаётся активной на протяжении срока, равного показателю воли чародея (в неделях).

•••• Удалённый доступ

При помощи этой силы опытный тауматург может использовать любое электронное устройство, не прикасаясь к нему и пальцем. Эту силу не стоит считать разновидностью телекинеза, поскольку чародей не манипулирует устройством физически — он «подключается» к нему мысленно и действует напрямую.

Правила: с помощью этой силы персонаж может «подключиться» к любому устройству в зоне прямой видимости на один ход за каждый успех, полученный в результате проверки активации силы. Кроме того, каждый успех позволит использовать один пункт соответствующей способности при проверке, которую персонаж намеревается пройти при взаимодействии с устройством. Например, вампир хочет взломать электронный замок. Он обладает знанием электроники 5, но получает всего три успеха при активации Удалённого доступа — это значит, что у него есть три хода на то, чтобы взломать замок, но в процессе он сможет использовать лишь три пункта электроники из пяти.

Если устройство, к которому персонаж подключён при помощи Удалённого доступа, уничтожить, персонаж рискует испытать травмирующий шок (урон 5, лёгкие повреждения) из-за чрезмерно резкого возвращения сознания в собственное тело.

••••• Прямое подключение

Усовершенствованная разновидность силы «Удалённый доступ», Прямое подключение позволяет тауматургу проецировать своё сознание непосредственно в мировую паутину и путешествовать по её сети со скоростью передачи данных. При этом тауматург может при помощи сил Техномантии воздействовать на любое подключённое к этой сети устройство.

Правила: персонаж должен коснуться любого устройства, обеспечивающего соединение с сетью (мобильного телефона, ноутбука с 3G-модемом, планшета с Wi-Fi и т. п.), потратить пункт воли и пройти проверку активации силы как обычно. Каждый полученный в результате этой проверки успех позволяет разуму персонажа находиться в сети на протяжении пяти минут (или десяти, если персонаж потратит ещё один пункт воли). Кроме того, количество полученных успехов определяет максимальное расстояние, на которое сознание персонажа может удалиться от своего тела.

Результат	Расстояние
1 успех	40 километров
2 успеха	400 километров
3 успеха	1500 километров
4 успеха	8000 километров
5+ успехов	В любую точку земного шара

Находясь в сети, персонаж при помощи сил Техномантии может взаимодействовать с любыми подключёнными к этой сети устройствами. В случае потери связи (неважно, из-за чего она произойдёт — из-за физического уничтожения участка сети или из-за временного отсутствия сигнала мобильного оператора) персонаж рискует испытать травмирующий шок (урон 8, лёгкие повреждения) из-за чрезмерно резкого возвращения сознания в собственное тело.

Пока персонаж находится в сети, сложность проверок активации сил Техномантии остаётся неизменной, а сложность проверок, связанных со всеми остальными Дисциплинами и способностями, возрастает на два пункта.

Путь Флоры

Адепты Пути Флоры имеют дело со всевозможными манипуляциями с растительной материей. При помощи сил этого пути теоретически можно управлять любым растением сложнее фитопланктона. Будь то папоротник или роза, одуванчик или гигантская секвойя, цветущий газон или сухой бурелом, адепту Пути Флоры послушны любые растения, как живые, так и мёртвые. Конечно, силы этого пути со стороны действительно кажутся далеко не столь внушительными и эффектными, как силы многих других путей, но Путь Флоры (или, как его пренебрежительно называют, Власть над Ботаникой) действует с той же незримой и неумолимой силой, что и сама природа.

• Мудрость травы

Коснувшись растения, вампир может вступить в контакт с духом этого растения. Духи растений — собеседники загадочные, но очень интересные. Духи старых деревьев со своим многовековым опытом способны дать фору любому оракулу. Луговая трава,

с другой стороны, вряд ли способна поделиться какой-либо мудростью, но вполне может припомнить того, кто ходил по ней в последний раз.

Правила: количество успехов влияет на объём и точность получаемой информации. В зависимости от того, что персонаж желает узнать, рассказчик может потребовать дополнительную проверку интеллекта + оккультизма, чтобы правильно интерпретировать добытую информацию.

Результат	Эффект
1 успех	Смутные загадочные ощущения
2 успеха	Один-два чётких образа
3 успеха	Точный ответ на несложный вопрос
4 успеха	Детальный ответ на несколько сложных вопросов
5 успехов	Вся сумма знаний духа по заданному вопросу

•• Скоротечность

Эта сила позволяет тауматургу ускорять рост растений. Под действием скоротечности розовые кусты расцветают за несколько минут, а молодые побеги за ночь превращаются во взрослые деревья. Или наоборот — листья опадают, трава засыхает на корню, а деревянные колья рассыпаются в труху.

Правила: персонаж должен прикоснуться к выбранному растению и пройти проверку активации силы. Количество полученных успехов определит, насколько масштабным будет эффект. Один успех немного ускорит рост растения или, напротив, замедлит, как если бы растение пережило суровую зиму. Если персонаж получит три успеха, растение заметно вырастет или сильно состарится и усохнет. Если персонаж получит пять успехов, семечко за несколько минут превратится во взрослое дерево, а взрослое дерево в считанные мгновения принесёт плоды или засохнет и обратится в труху. Если эта сила применяется в сражении, то трёх успехов будет достаточно для того, чтобы мгновенно привести любое деревянное оружие в негодность. Два успеха заметно ослабят его, а пять — уничтожат.

••• Танец лозы

Тауматург может оживить массу растительной материи размером с себя самого, чтобы использовать её в бою или в быту. Листья могут стать рабочим столом, плющ — писцом, а тропическим лианам вполне под силу схватить, опутать и задушить врага. Взломщику, проникшему в лабораторию тауматурга, лучше держаться подальше от кадок с комнатными растениями.

Правила: при помощи этой силы персонаж может оживить любое количество растений, общая масса

которых не превышает массу самого вампира. Каждый успех означает, что сила будет активной на протяжении одного хода, позволяя персонажу целиком и полностью контролировать оживлённые растения. Сила и ловкость танцующей лозы равны половине показателя воли персонажа (округляйте в меньшую сторону), а показатель драки на один пункт ниже, чем показатель драки самого персонажа.

Обратите внимание, что эта сила не может заставить растение выкопаться из земли (хотя, например, сто килограммов кудзу[1] и без того занимают довольно обширную площадь).

•••• Зелёное убежище

Эта сила создаёт временное убежище из большой массы растительности. Помимо защиты от непогоды (в том числе от солнечного света), зелёное убежище создаёт барьер, непроницаемый для всякого, кого чародей сочтёт нежеланным гостем. Внешне зелёное убежище представляет собой сплошную полусферу радиусом в два метра, состоящую из спутанных веток, листьев, трав и вьющихся растений (выглядит она неестественно и может привлечь внимание случайного свидетеля). Ходят слухи, что зелёные убежища обладают мистическими целительными свойствами, но никто из вампиров, испытывавших эту силу на себе, не замечал ничего необычного.

Правила: персонаж должен находиться в местности с достаточно густой растительностью. Купол зелёного убежища сформируется в течение трёх ходов после активации силы. Как только этот процесс завершится, любой, кто пожелает войти на территорию убежища без разрешения чародея, должен пройти проверку смекалки + выживания (со сложностью, равной показателю воли персонажа). Нарушитель сможет приблизиться, только если в результате этой проверки получит больше успехов, чем персонаж получил при проверке активации силы. Сила действует до заката, если, конечно, игрок не захочет прекратить её действие раньше. Если при проверке активации силы чародей получит больше трёх успехов, убежище обеспечит ему защиту от солнечных лучей (конечно, если кто-нибудь его не разрушит).

••••• Пробуждение лесных великанов

Истинный мастер Пути Флоры способен оживлять деревья. Древние дубы, повинуясь его воле, выворачивают из почвы свои могучие корни и отправляются в бой, а от их поступи дрожит сама земля. Конечно, лесные великаны далеко не столь сообразительные и универсальные слуги, как элементали или призраки, но благодаря своей растительной природе и гигантским размерам они могут похвастать громадной силой и невероятной живучестью.

Правила: персонаж должен коснуться дерева, которое он хочет оживить, а затем пройти проверку активации силы как обычно, дополнительно потратив по одному пункту крови за каждый полученный успех. Каждый полученный успех позволяет оживить выбранное дерево на один ход. Каждое конкретное дерево можно оживить только один раз за ночь. Ожившее дерево будет в меру своих возможностей исполнять любые устные приказы тауматурга. Ловкость ожившего дерева равна 2, сила и выносливость — показателю Тауматургии персонажа, а драка — показателю драки персонажа. Кроме того, дерево невосприимчиво к лёгким повреждениям, а пул проверок урона, чреватого тяжёлыми повреждениями, уменьшается вдвое.

Как только время действия силы истечёт, дерево немедленно врастёт в землю прямо там, где стоит. Даже если под ним окажется асфальт или бетонные плиты, корни дерева будут просто крушить их до тех пор, пока не отыщут на глубине воду и плодородную почву. Так что теоретически однажды ночью посреди дороги в одночасье вполне может вырасти огромный платан.

Тауматургическая Защита

Тауматургическая Защита — это не столько путь, сколько отдельная Дисциплина, поскольку противостоять кровавому чародейству может научиться даже тот, кто не в силах выучить простейший ритуал. Несмотря на то, что таинства Тауматургической Защиты преподаются исключительно членам клана Тремер, существует ряд, скажем так, менее официальных способов изучить этот «путь». Конечно, стоит понимать, что любой посторонний Сородич, демонстрирующий сопротивляемость силам кровавого чародейства, неизбежно станет объектом самого пристального (и, вероятно, смертоносного) внимания со стороны клана Тремер.

Правила: Тауматургическая Защита считается отдельной Дисциплиной, но её максимальный показатель (как и показатель любого из тауматургических путей) ограничен пятым уровнем. Тауматургическую Защиту нельзя выбрать в качестве основного пути персонажа, а её развитие не позволяет изучать и проводить тауматургические ритуалы.

Проверка активации Тауматургической Защиты в сражении считается свободным действием, соответственно, ограничения, присущие множественным действиям, на неё не распространяются.

1. Прим. пер.: кудзу — ползучее, похожее на вьюн растение. Во влажном жарком климате быстро разрастается, образуя сплошные непроходимые заросли.

Для того чтобы успешно применить Тауматургическую Защиту, её показатель должен быть больше или равен уровню силы или ритуала, которому персонаж пытается её противопоставить. Сам персонаж при этом тратит пункт крови и проходит проверку, пул которой равен удвоенному показателю Тауматургической Защиты, а сложность — сложности активации силы, которую применяет противник. Каждый полученный персонажем успех отменяет один успех, полученный противником.

Лучше всего Тауматургическая Защита работает против сил и ритуалов Тауматургии — её показатель снижается вдвое, когда дело касается Некромантии и других мистических Дисциплин. Тауматургическая защита не действует против магии и мистических сил других сверхъестественных существ (не вампиров).

Тауматургической Защите может обучиться даже персонаж, не способный изучать Тауматургию (например, обладатель достоинства «сопротивляемость чарам»). Персонаж, изучающий эту Дисциплину, и при этом не являющийся членом клана Тремер, получает недостаток «враг клана (Тремер)», но не получает за это свободных пунктов. Эту Дисциплину нельзя выбрать на этапе создания персонажа, и проявиться спонтанно она тоже не может — её можно только изучить. Для персонажа Тауматургическая Защита всегда считается сторонней Дисциплиной, даже если он принадлежит к клану или линии крови, для которых Дисциплина Тауматургии является клановой.

- Пул проверки равен двум d10. Персонаж может противостоять только тем силам и ритуалам, что непосредственно воздействуют на него самого, его одежду и имеющееся при нём снаряжение.
- •• Пул проверки равен четырём d10.
- ••• Пул проверки равен шести d10. Персонаж может противостоять силам и ритуалам, воздействующим на любой предмет или существо, к которому он прикасается.
- •••• Пул проверки равен восьми d10.
- ••••• Пул проверки равен десяти d10. Персонаж может противостоять силам и ритуалам, воздействующим на любой предмет или существо, находящееся на расстоянии, равном показателю воли персонажа (в метрах). Если в пределах этого радиуса находится чародей, который активирует силу или проводит ритуал, персонаж может противостоять чародейству вне зависимости от того, на кого или на что оно направлено.

Управление Погодой

Управление погодой с незапамятных времён было верным признаком чародея, неважно, смертного или вампира; говорят, что этот путь на тысячи лет старше самого клана Тремер. Стоит отметить, что широкое распространение Пути Управления Погодой среди чародеев, не входящих не только в клан Чернокнижников, но и в состав Камарильи, в какой-то мере даже подтверждает это предположение. Первые ступени этого пути позволяют манипулировать погодой в весьма ограниченном смысле этого слова, но, постигнув этот путь до конца, чародей сможет подчинять своей воле молнии и штормовые ветра. Область эффекта сил этого пути обычно не слишком велика — от пяти до шести километров в диаметре, — а привнесённые ими изменения порой становятся заметны далеко не сразу.

Правила: количество полученных в результате проверки успехов определяет, насколько быстро начнут происходить желаемые изменения. Один успех означает, что погода изменится не ранее чем через сутки, а пять гарантируют, что изменения произойдут практически мгновенно.

Обратите внимание, что сложность проверки активации силы зависит в том числе и от текущих погодных условий. Например, если вампир хочет прекратить едва моросящий дождь или призвать молнию с небес, уже затянутых грозовыми тучами, сложность проверки можно снизить на один-два пункта. С другой стороны, если персонаж хочет вызвать дождь посреди Сахары или призвать молнию, когда на небе ни облачка, сложность, напротив, можно повысить на те же один-два пункта.

Если персонаж хочет ударить молнией в конкретную цель, помимо проверки активации силы он должен пройти проверку восприятия + оккультизма (со сложностью 6, если цель стоит на открытом пространстве; 8 — если у неё над головой есть укрытие; 10 — если цель находится в помещении, но неподалёку от окна). Если вторая проверка окажется неудачной, молния просто ударит в случайное место — чем больше выпадет «1», тем более неприятным для чародея окажется это попадание.

Успешно активированная сила изменяет погоду в радиусе до трёх километров. Если персонаж желает уменьшить область воздействия силы, он должен объявить об этом заранее. Если рассказчик пожелает, он может потребовать дополнительную проверку воли (сложность 6), чтобы узнать, сумел ли персонаж удержать изменения в заданных рамках.

Обратите внимание, что в помещениях Путь Управления Погодой работает не очень хорошо. Конечно, некоторые его проявления вроде изменения температуры, ветра или даже тумана в этом смысле достаточно универсальны, но всевозможные атмосферные осадки, молнии и прочие подобные эффек-

ты возможны исключительно под открытым небом. В помещениях сложность проверок активации сил этого пути увеличивается на два пункта; кроме того, рассказчик волен запрещать применение Управления Погодой, если считает, что это противоречит здравому смыслу.

Мы не приводим описание сил различных уровней этого пути, поскольку отличаются они лишь типами погодных явлений, которыми может управлять тауматург; принцип их применения остаётся неизменным от уровня к уровню. Обратите внимание, что список этих явлений в таблице далеко не исчерпывающий — там обозначены лишь самые мощные и характерные из них.

- **Туман:** немного затрудняет видимость и слышимость. +1 к сложности всех проверок восприятия, связанных со слухом и зрением; эффективная дистанция всех дистанционных атак уменьшается вдвое.
  Лёгкий бриз: +1 к сложности всех проверок восприятия, связанных с обонянием. Небольшое изменение температуры: тауматург может поднять или понизить температуру воздуха на 5°C.
- •• **Дождь или снег:** как туман, но видимость и слышимость ещё хуже. +2 к сложности всех проверок восприятия, связанных со слухом и зрением, а также проверок вождения.
- ••• **Сильный ветер:** скорость ветра около 50 км/ч с порывами до 100 км/ч. +1 к сложности проверок на попадание из огнестрельного оружия; +2 к сложности проверок на попадание из метательного оружия, луков, арбалетов и т. п. При желании рассказчик может инициировать проверку ловкости (сложность 6), чтобы выяснить, сумел ли тот или иной персонаж устоять на ногах во время очередного порыва. Когда дует сильный ветер, вокруг начинают зрелищно летать бумага и мусор, различные предметы падают и срываются со своих мест и т. п.
  Значительное изменение температуры: тауматург может поднять или понизить температуру воздуха на 10°C.
- •••• **Буря:** как дождь и сильный ветер одновременно.
- ••••• **Удар молнии:** можно использовать как оружие (см. выше), урон 10 (тяжёлые повреждения). Броня не защищает.

Тауматургические ритуалы

Ритуалы — это скрупулёзно изученные и тщательно отточенные тауматургические формулы. Если чародей в точности исполнит все предписания ритуала, он сработает и создаст мощный магический эффект. Эти эффекты, как правило, довольно сильны, но направлены на достижение конкретного результата, а потому менее универсальны, чем силы путей.

Ознакомившись с таинствами кровавого чародейства, вампир получит знания, необходимые для проведения ритуалов, — провести изученный ритуал может любой тауматург, главная задача именно в том, чтобы его изучить.

Все тауматургические ритуалы разбиты на уровни от 1 до 5 — это одновременно и показатель Тауматургии, необходимый для изучения ритуала, и мерило относительной мощности самого ритуала. Если не сказано иного, проведение ритуала занимает 5 × [уровень ритуала] минут.

Собственно, попытка проведения ритуала — это проверка интеллекта + оккультизма (со сложностью, равной 3 + уровень ритуала, но не более 9). Как правило, если в результате проверки тауматург получает хотя бы один успех, ритуал проходит успешно, но некоторые ритуалы требуют более одного успеха, а некоторые срабатывают тем мощнее, чем больше успехов получит тауматург. Если проверка проведения ритуала оказывается неудачной, рассказчик волен сдобрить его эффект различными странными побочными эффектами или, как вариант, сделать вид, что ритуал прошёл успешно, а затем развеять это заблуждение в самый неподходящий момент. Провал нередко приводит к самым катастрофическим последствиям вплоть до призыва разъярённых демонов.

Порой при проведении ритуалов требуется наличие определённой атрибутики или реагентов — в описании каждого ритуала перечислено всё, что потребуется. Самые распространённые компоненты — это травы, церемониальный реквизит, перья совы, глаз тритона, язык жабы и т. п. Поиск необходимых компонентов для какого-нибудь могущественного ритуала сам по себе может стать основой для отдельной истории.

Получив первый пункт Тауматургии, вампир вдобавок получает один ритуал первого уровня. Для того чтобы изучить новый ритуал, персонаж должен либо заручиться помощью того, кто уже знает этот ритуал, либо изучить его самостоятельно, проштудировав свиток, манускрипт или архив с его описанием. Таким образом, процесс изучения ритуала может занять от нескольких ночей — если речь идёт о ритуале первого уровня — до несколь-

ких месяцев и даже лет в случае с ритуалами пятого уровня. Впрочем, некоторые мистики посвящают скрупулёзному изучению каждого ритуала десятки и сотни лет.

Ритуалы первого уровня

Вечерняя бодрость

Этот ритуал позволяет вампиру проснуться при первых признаках опасности — даже днём. Если чародею что-то угрожает, он немедленно просыпается, свежий и бодрый, готовый встретить опасность лицом к лицу.

Правила: для этого ритуала понадобятся перья, пепел которых необходимо развеять над местом дневного сна. Сам ритуал следует проводить прямо перед отходом ко сну. Любая помеха испортит ритуал, и его придётся проводить сначала. Если спящему вампиру угрожает опасность, он немедленно просыпается и на протяжении первых двух ходов может действовать как обычно, игнорируя правило, ограничивающее пул дневных проверок показателем его Человечности/Пути. На третьем ходу это правило снова начинает действовать, но к этому моменту тауматург уже бодрствует и (предположительно) готов разбираться с проблемами.

Видимость жизни

Тауматург, который хочет (или вынужден) имитировать внешние признаки человеческой жизнедеятельности, может прибегнуть к помощи этого ритуала. Пока длится ночь, вампир может спокойно есть, дышать, поддерживать нормальную температуру тела, здоровый цвет кожи и т. д. Обратите внимание, что одновременно этот ритуал позволяет имитировать только один такой признак.

Правила: этот ритуал увеличивает на один d10 пул любых проверок, связанных с попытками вампира сойти за человека. Если у наблюдателей не будет повода подозревать в каждом встречном вампира, эти чары позволят чародею без труда затеряться на фоне живых. Пока длится эффект, у вампира при себе обязательно должен быть пузырёк со свежей человеческой кровью.

Заклинание пастыря

Этот ритуал позволяет чародею мистическим образом узнать местоположение всех членов своего стада. Для этого тауматург должен обернуться вокруг собственной оси, приложив к глазам пару любых стеклянных предметов, и сопроводить весь этот процесс чтением словесных ритуальных формул. В случае успеха он узнает, в каком направлении и на каком расстоянии находится каждый из его избранных сосудов.

Правила: этот ритуал позволяет тауматургу определить относительное местоположение каждого из членов его стада. Если у персонажа нет факта биографии «стадо», заклинание пастыря определит местоположение троих ближайших смертных, чьей кровью вампир питался не менее трёх раз. Радиус действия этого ритуала равен 15 × [показатель стада персонажа] километров. Если этого факта биографии у персонажа нет, радиус действия ритуала равен 8 километрам.

Защита неприкосновенного убежища

Этот ритуал позволяет полностью защитить от солнечного света область в радиусе шести метров от места его проведения. Облако непроницаемой тьмы окутывает всё вокруг, поглощая губительные солнечные лучи, — свет просто отражается от оконных стёкол или гаснет, не в силах проникнуть даже сквозь открытые настежь двери.

Правила: ритуал длится один час, в течение которого чародей должен читать заклинания, собственной кровью чертя магические знаки на всех окнах и дверях, ведущих в помещение, которое он хочет оградить от солнечного света (для начертания магических знаков понадобится один пункт крови). В случае успеха защита будет работать до тех пор, пока тауматург не покинет область действия ритуала.

Злая вдова

При помощи этого ритуала тауматург может заставить жертву почувствовать резкую боль, зуд или другое заметное (но не смертельное) ощущение. Этот ритуал напоминает легендарную куклу вуду, но используется в основном для того, чтобы мучить жертв или злобно над ними шутить, а не для того, чтобы причинять им физический вред.

Правила: для ритуала понадобится восковая или тряпичная кукла, хотя бы отдалённо похожая на потенциальную жертву. Чародей отмечает часть тела жертвы, которая будет поражена проклятьем; когда ритуал срабатывает, из отмеченного на кукле места вытекает капля крови. С точки зрения правил этот ритуал не оказывает никакого воздействия — его необходимо просто обыграть.

Метка дьявола

При помощи этого проклятия тауматурги обычно наказывают смертных, сумевших вызвать их гнев. Эффект ритуала заключается в том, что его жертва становится мишенью для травли со стороны окружающих. Всякий, кто увидит жертву, отнесётся к ней,

как к самому отвратительному из людей, и сделает всё, что в его силах, чтобы выместить на ней своё презрение. Даже нищие бродяги будут плевать ей вслед, а дети — насмехаться и сыпать обидными прозвищами.

Правила: эффект этого ритуала длится одну ночь и рассеивается с первыми лучами солнца. Действует этот ритуал только на смертных. Потенциальная жертва проклятия должна присутствовать в момент проведения ритуала, а для того, чтобы чары сработали, жертве нужно подсунуть зачарованную в ходе ритуала монетку (например, подложить в карман).

Отторжение губительного древа

Этот ритуал защищает чародея от попыток пронзить ему сердце деревянным колом. Пока действует эффект ритуала, первый кол, который противник попытается вонзить вампиру в сердце, попросту рассыплется в пыль (этот ритуал действует вне зависимости от того, спит вампир или бодрствует). Кол недостаточно просто поднести к телу чародея — для того, чтобы защитный эффект сработал, кол нужно попытаться вонзить ему в сердце.

Правила: проведение ритуала занимает один час, и всё это время чародей должен оставаться внутри неразрывного круга из дерева (любого — из мебели, опилок, веток, досок и т. д.). По истечении часа вампир должен положить под язык деревянную щепку. Если эту щепку вынуть или, скажем, выплюнуть, защита перестанет действовать немедленно. В противном случае его эффект сохранится до рассвета (или заката — смотря что наступит раньше).

Свечение следопыта

Этот ритуал ярко подсвечивает след избранной жертвы, но так, чтобы его мог видеть только сам тауматург. Маршрут самолёта или след дикого зверя — это мертвенное мерцание позволяет выследить жертву вне зависимости от того, кем она является и какой способ передвижения предпочитает. Существует только три способа избавиться от этой слежки: пересечь какой-нибудь водоём, погрузиться в воду с головой или добраться до пункта назначения своего путешествия.

Правила: во время ритуала чародей должен сжечь белую шёлковую ленту, которую он до этого держал при себе на протяжении как минимум 24 часов. Кроме того, тауматургу нужно знать имя жертвы или хотя бы точно представлять, как она выглядит. Если ритуал пройдёт успешно, следы жертвы начнут светиться — старые следы будут сиять более тускло, а свежие — ярче.

Связь с сиром

Этот ритуал позволяет чародею установить мысленную связь со своим сиром и разговаривать с ним телепатически вне зависимости от того, на каком расстоянии друг от друга они находятся.

Правила: для ритуала понадобится вещь, которая когда-то принадлежала сиру персонажа. Сам ритуал — это примерно получасовой сеанс глубокой медитации. Каждый успех позволяет поддерживать связь на протяжении 10 минут (если, конечно, сам персонаж или его сир не захочет прекратить её действие раньше).

Смежение злословных уст

Если верить слухам, этот ритуал — одна из первых собственных разработок Чернокнижников, — и был едва ли не основной причиной отсутствия организованной оппозиции агрессивной экспансии клана Тремер. Дело в том, что ритуал смежения злословных уст не позволяет жертве высказываться против чародея, что даёт тауматургу возможность творить буквально невыразимо ужасные поступки, не опасаясь обличителей.

Правила: для ритуала понадобится изображение жертвы (фотография, рисунок и т. п.), прядь её волос и кусок чёрного шёлкового шнура. Чародей должен обвязать шнуром прядь волос и изображение жертвы, сопровождая процесс чтением тауматургического заговора. Если всё пройдёт успешно, жертва, прежде чем сказать что-нибудь плохое в адрес персонажа, должна будет пройти проверку воли (со сложностью, равной 3 + показатель Тауматургии чародея) и при этом набрать больше успехов, чем набрал сам персонаж в результате проверки проведения ритуала. Ритуал будет действовать до тех пор, пока жертва не преуспеет в этой проверке, или до тех пор, пока кто-нибудь не развяжет шнур; прядь волос и изображение в любом случае немедленно рассыплются в пыль.

Создание переливающего сосуда

Этот ритуал позволяет зачаровать сосуд таким образом, чтобы он наполнял себя кровью прикоснувшегося к нему живого или неживого существа, заменяя эту кровь той, что прежде хранилась внутри него самого. Тот, кто касается сосуда, не испытывает никаких неприятных ощущений — только лёгкий холодок. Сосуд продолжит действовать до тех пор, пока кто-нибудь его не откроет. Чаще всего переливающий сосуд применяется для создания уз крови и для того, чтобы раздобыть чью-нибудь кровь в ритуальных или экспериментальных целях.

Правила: для ритуала потребуется какой-нибудь запечатанный сосуд (что угодно размером от чайной чашки до пятилитровой банки),

доверху наполненный кровью и исписанный герметическими знаками, наделяющими сосуд мистическими свойствами. Сам ритуал создания переливающего сосуда длится три часа (минус 15 минут за каждый успех, полученный в результате проверки проведения ритуала). Внутри сосуда должен содержаться один пункт крови (не обязательно крови того, кто проводит ритуал). Сосуд переливает кровь только между собой и телом того, кто прикасается к нему непосредственно — даже тонкой шёлковой перчатки достаточно, чтобы сосуд не сработал.

Персонаж, обладающий показателем оккультизма не ниже 4 пунктов, может прочесть герметические знаки на поверхности сосуда и распознать его предназначение, но для этого он должен получить хотя бы два успеха в результате проверки интеллекта + оккультизма (сложность 8).

Ток крови

Если вампир желает получить удовольствие или удержать себя в руках при мыслях о крови, этот простой ритуал позволяет тауматургу на время вызвать у себя чувство насыщения и притупить Голод.

Правила: персонаж должен иметь при себе клык хищного животного. Если проверка проведения ритуала проходит успешно, вампир сдерживает хищнические позывы своего Зверя, что позволяет ему на протяжении часа игнорировать проверки, связанные с сопротивлением приступам голодной ярости. Если вампир был голоден до проведения ритуала, то по прошествии этого часа Голод вернётся вновь. Проведение ритуала занимает всего один ход.

Чистота плоти

При помощи этого ритуала чародей может очистить собственное тело от всех инородных объектов. Сам ритуал представляет собой медитацию на земляной или каменной поверхности в круге из 13 острых камней. В ходе этого ритуала организм вампира медленно, но верно избавляется от всех посторонних включений — от грязи, наркотиков, ядов и татуировок до застрявших в теле пуль. Инородные предметы покидают тело персонажа в виде мелкой серой крупки и оседают на землю, равномерно покрывая область внутри круга. Вместе с ними тело вампира таким же образом избавляется от ювелирных изделий, макияжа и надетой одежды.

Правила: персонаж тратит один пункт крови и проходит проверку проведения ритуала как обычно. В случае успеха его тело избавляется от всех инородных «включений» физической природы. Иными словами, от чар, ментальных воздействий и передающихся через кровь заболеваний с помощью этого ритуала избавиться не получится.

Защитные круги против других существ

Тауматургам клана Тремер известны ритуалы, при помощи которых можно создавать защитные круги не только против гулей, но и против других существ: ритуал защитного круга против Люпенов (третий уровень), ритуал защитного круга против Сородичей (четвёртый уровень) и ритуалы защитного круга против духов, призраков и демонов (пятый уровень). Каждый из этих ритуалов необходимо изучать отдельно. Количество необходимых для ритуала материальных компонентов (указанных в описании соответствующего ритуала защитной печати) возрастает пропорционально размеру круга. Эффект, который каждый из этих ритуалов оказывает на соответствующих существ, ничем не отличается от эффекта ритуала защитного круга против гулей.

Ритуалы второго уровня

Защитная печать против гулей

Осторожные тремеры создали этот ритуал, чтобы обезопасить себя от происков смертных приспешников своих врагов. В ходе ритуала чародей чертит тауматургический знак, причиняющий жуткую боль любому гулю, который посмеет к нему прикоснуться.

Правила: Сородич тратит пункт смертной крови, чтобы нанести чародейский знак на предмет, который он хочет защитить (пергаментный свиток, монету, дверную ручку и т. д.). Процесс рисования знака занимает 10 минут и сопровождается произносимыми вслух тауматургическими формулами. Нарисованная защитная печать активируется только через 10 часов. По истечении этого срока любой гуль, который прикоснётся к предмету, защищённому печатью, получит урон 3 (тяжёлые повреждения). Если гуль захочет прикоснуться к защищённому печатью предмету повторно, он должен потратить пункт воли (от урона, впрочем, это его не защитит).

Обратите внимание, что печать защищает только предмет, на который она нанесена — если нанести её, скажем, на дверь автомобиля, гуль получит урон,

только если прикоснётся именно к этой двери. Печать можно поместить на оружие, а при желании — даже на пулю, но в последнем случае печать сработает, только если персонаж получит пять успехов при проверке стрельбы.

Защитный круг против гулей

Этот ритуал работает почти так же, как защитная печать против гулей, но создаёт защитный круг с центром на чародее. Если гуль войдёт внутрь этого круга, ему сильно не поздоровится. Круг может быть настолько большим и действовать настолько долго, насколько пожелает сам тауматург, — главное, чтобы хватило крови. Многие капеллы и убежища Тремер ограждены целым множеством всевозможных защитных кругов.

Правила: для ритуала требуется три пункта смертной крови. Чародей определяет размер будущего защитного круга; радиус стандартного защитного круга равен трём метрам; каждые три метра сверху повышают сложность проверки проведения ритуала на один пункт, но не более 9 (каждый последующий трёхметровый «шаг» потребует от чародея одного дополнительного успеха). Затем тауматург тратит по одному пункту крови за каждые три метра радиуса круга и проходит проверку проведения ритуала. Ритуал стандартной длительности позволит защитному кругу продержаться до конца ночи. Если же ритуал длится всю ночь, то защитный круг продержится год и один день.

Как только круг установлен, любой гуль, который захочет войти внутрь, сначала почувствует лёгкий зуд на коже и слабый, но отчётливый ветерок, дующий прямо в лицо; успешная проверка интеллекта + оккультизма (сложность 8) позволит гулю понять, что он имеет дело с защитным кругом. Если гуль двинется дальше, он должен пройти проверку воли (со сложностью, равной 3 + показатель Тауматургии чародея). Если гуль не получит больше успехов, чем чародей набрал в результате проверки проведения ритуала, круг остановит его и нанесёт чувствительный удар (урон 3, лёгкие повреждения). Если гуль попытается ещё раз, сложность проверки воли повысится на 1 пункт. Круг не препятствует попыткам выйти наружу, но если гуль, проникнув внутрь, выйдет из круга и снова попытается войти, ему придётся снова проходить проверку воли.

Облачение в маску теней

Этот ритуал делает тело чародея полупрозрачным, превращая его в дымчатый размытый силуэт и приглушая звуки его шагов. Конечно, тауматург при этом не становится невидимкой, но увидеть и услышать его в таком обличье значительно труднее.

Правила: этот ритуал можно провести над несколькими участниками, максимальное число которых равно показателю оккультизма чародея. Каждый дополнительный участник увеличивает длительность проведения ритуала на пять минут. Персонажа, облачённого в маску теней, может обнаружить только тот, кто обладает Дисциплиной, способной пробиться сквозь Сокрытие третьего уровня (см. врезку «Видеть невидимое» на стр. 259). Маска теней будет действовать на протяжении времени, равного количеству полученных чародеем успехов (в часах).

Око ночного ястреба

Этот ритуал позволяет вампиру видеть глазами птицы и слышать её ушами. Птица должна быть хищной, а вампир должен касаться её, пока проводит ритуал.

Правила: пока действует ритуал, вампир может телепатически контролировать только полёт птицы — он не может приказать ей драться, принести какой-нибудь предмет или, скажем, оцарапать указанную жертву. По окончании времени действия ритуала (т. е. на рассвете, если персонаж не захочет прекратить его действие раньше) птица возвратится к вампиру. Если чародей после этого не выколет птице глаза, то ослепнет на три ночи.

Отключение машины

Этот ритуал позволяет вывести из строя любую машину, устроенную сложнее полиспаста: заглушить автомобильный двигатель, стереть записанную на флешку информацию, разрядить батарею телефона, отключить систему жизнеобеспечения и т. д.

Правила: для ритуала понадобится кусок ржавого металла или бечёвка, завязанная узлом, смоченным человеческой слюной. Этот ритуал не даёт чародею возможности управлять машинами — только останавливать их работу. Эффект ритуала сохраняется до тех пор, пока чародей продолжает на нём концентрироваться. Сам ритуал не требует никаких внешних проявлений, а его эффект со стороны выглядит как случайная неполадка.

Постижение Крови

Тауматург может провести этот ритуал для того, чтобы исследовать образец крови другого вампира, определить его родословную и узнать, связан ли он с кем-нибудь узами крови.

Правила: для ритуала требуется один пункт крови жертвы, а сам ритуал длится три часа (минус 15 минут за каждый полученный успех). Кроме того, каждый успех позволяет проследить родословную Сородича на одно поколение (вплоть до Четвёртого — Кровь Третьего Поколения не раскрывает свои секреты настолько просто). Чародей при этом видит лица предков жертвы, узнаёт их истинные имена и определяет, к какому клану или линии крови она принадлежит. Если чародей получает больше двух

успехов, он заодно узнаёт, с кем жертва связана узами крови, причём как в роли вассала, так и в роли сюзерена.

Пылающий клинок

Разработка времён непростого периода становления клана Тремер, этот ритуал позволяет на время зачаровать холодное оружие так, чтобы оно наносило губительные раны сверхъестественным существам. Пока этот ритуал действует, зачарованный клинок мерцает зеленоватым чародейским огнём.

Правила: для этого ритуала понадобится холодное оружие. В ходе ритуала чародей должен порезать этим оружием ладонь руки, в которой он будет это оружие держать. Если у оружия нет лезвия, то порез нужно нанести заострённым камнем. Этот порез считается неотвратимым тяжёлым повреждением, которое можно вылечить как обычно. Затем персонаж должен взять оружие в руку, потратить три пункта крови, которые мистическим образом впитаются в оружие, и пройти проверку проведения ритуала. При успехе оружие вспыхнет чародейским пламенем. Каждый полученный успех означает, что следующее попадание этим оружием позволит нанести сверхъестественному существу губительные повреждения. Ритуал пылающего клинка нельзя проводить над оружием, которое уже зачаровано при помощи этого ритуала. Кроме того, персонаж не может на время пригасить чародейское пламя, чтобы приберечь «заряды» на потом — каждое успешное попадание пылающим клинком тратит один «заряд», и так до тех пор, пока пламя не погаснет, после чего оружие начнёт наносить повреждения как обычно.

Хранилище пролитой витэ

Этот ритуал позволяет мистическим образом «законсервировать» кровь внутри предмета. Предмет должен умещаться у тауматурга в ладонях (удобнее всего использовать какие-нибудь небольшие безделушки или монетки). По окончании ритуала зачарованный предмет приобретает красноватый оттенок и становится скользким на ощупь. Теперь в любой момент по пожеланию чародея этот предмет может «расплавиться», превратившись в кровь, которая в нём хранилась. Полученную кровь тауматург может использовать по своему усмотрению — многие чародеи носят при себе несколько зачарованных безделушек в качестве экстренного запаса витэ.

Правила: зачарованный предмет может хранить в себе только один пункт крови вне зависимости от своего размера. Если чародей хочет создать хранилище для своего товарища, он должен использовать собственную витэ (которая, соответственно, может послужить основой для уз крови). Сам товарищ также должен присутствовать во время ритуала.

Целебная сила родной земли

Вампир взывает к силе родной земли, чтобы исцелить смертельные раны.

Правила: для ритуала тауматургу понадобится пригоршня земли из города, где он появился на свет, а сам ритуал он должен сопровождать перечислением имён своей смертной родни. Землю каинит должен смешать с двумя пунктами своей витэ, и если ритуал пройдёт успешно, грязь превратится в пригоршню целебной пасты, способной излечить одно губительное повреждение. Этим ритуалом можно пользоваться не чаще одного раза за ночь, а сработает он только на вампира, который сам знает этот ритуал.

Ритуалы третьего уровня

Бесплотный путь

Этот ритуал позволяет тауматургу стать бесплотным. Чародей становится нематериальным и получает возможность беспрепятственно проходить сквозь стены и запертые двери, выбираться из оков и т. п. Кроме того, на время действия ритуала чародей становится неуязвимым для любых физических атак. Пока ритуал активен, тауматург должен идти прямо вперёд, не отступая назад и никуда не сворачивая. Иначе говоря, чародей может пройти насквозь хоть целое здание, но, скажем, спрятаться под землёй не получится — двигаться назад нельзя, а длительности ритуала не хватит, чтобы пройти Землю насквозь и выйти с другой стороны.

Правила: для ритуала требуется осколок зеркала, в котором вампир должен видеть своё отражение. Для того чтобы определить, сколько времени будет действовать ритуал, персонаж должен пройти проверку смекалки + выживания (сложность 6). Каждый успех, полученный в результате этой проверки, продляет эффект на один час. Чародей может в любой момент прекратить действие ритуала и вновь стать материальным — для этого достаточно бросить или отвернуть от себя зеркальный осколок.

Гомункул-помощник

Тауматургам порой требуются помощники и лаборанты, которым можно доверять целиком и безоговорочно. Для того чтобы провести этот ритуал, чародей должен порезать себе руку и сцедить выступившую кровь в специально подготовленный глиняный сосуд. В ходе ритуала в сосуд начинают слетаться разбросанные по лаборатории мелочи и безделушки — пестики, хирургические инструменты, карандаши, мятая бумага, кабошоны и тому подобный хлам. Оказавшись в сосуде, эти предметы формируют небольшого гуманоида, оживлённого силой крови и чародейства. Как ни странно, формируется гомункул только из предметов, что не потребуются тауматургу в работе, ради которой он создаёт себе помощника; кроме того, в число этих предметов никогда не входят живые существа и материальные компоненты, необходимые для проведения других ритуалов. Поначалу у гомункула нет ничего хотя бы отдалённо похожего на личность, но со временем он начинает вести себя так, чтобы соответствовать образу идеального слуги в представлении своего создателя. Гомункулы-помощники — создания временные, но некоторые вампиры настолько привыкают к своим маленьким ассистентам, что воссоздают их снова и снова.

Правила: персонаж тратит пять пунктов крови и проходит проверку проведения ритуала. Созданный гомункул — это гуманоид около 30 сантиметров в высоту, состоящий из слетевшихся в ритуальный сосуд предметов. Срок жизни гомункула — одна ночь за каждый успех, полученный в результате проверки проведения ритуала. В конце последней ночи гомункул забирается обратно в ритуальный сосуд, в котором он родился, и рассыпается на части. Гомункул, воссозданный из оставшихся в сосуде предметов, сохранит прежние воспоминания и прежнюю личность.

Гомункул-помощник обладает силой 1 и выносливостью 1, а показатели его ловкости и ментальных характеристик равны соответствующим показателям его создателя. Поначалу у гомункула-помощника нет социальных характеристик, но его показатели обаяния и манипуляции каждую ночь увеличиваются на один пункт, пока не сравняются с соответствующими показателями чародея. Кроме того, гомункул-помощник обладает всеми способностями своего создателя, а их показатели на один пункт ниже, чем показатели самого чародея. Гомункул не владеет Дисциплинами, но обладает пониманием Тауматургии на уровне своего хозяина, и если тот прикажет, может даже обучать Тауматургии других вампиров. Гомункулы — существа очень робкие и в сражении предпочитают спасаться бегством, но если хозяину угрожает опасность, гомункул без раздумий отдаст за него жизнь. Гомункулы-помощники невосприимчивы к ментальным Дисциплинам и магии, так что их невозможно заставить подчиняться кому-то, помимо создателя.

Жезл неизбежного покоя

Этот ритуал превращает простой рябиновый кол в крайне коварное оружие. Когда зачарованный кол вонзается в тело вампира, острие этого кола обламывается и начинает пробираться сквозь плоть жертвы к её сердцу. Для того чтобы достигнуть цели, острию может понадобиться от нескольких часов до нескольких ночей, в зависимости от того, куда именно вонзился кол. Острие сопротивляется попыткам извлечь его из раны, и даже хирургическое вмешательство отнюдь не гарантирует того, что его удастся вынуть — дерево просто погрузится глубже в плоть, чтобы избежать щипцов хирурга. Единственные Сородичи, против которых этот ритуал бессилен, — это те, чьё сердце извлечено при помощи Дисциплины Серпентис.

Правила: ритуал длится пять часов (минус 30 минут за каждый полученный в результате проверки успех). Для ритуала понадобится вырезанный из рябины кол, окроплённый тремя пунктами витэ и обожжённый на костре из дубовых поленьев. Если ритуал закончится успешно, кол будет работать так, как описано выше.

Атака при помощи жезла неизбежного покоя — это обычная атака в ближнем бою: проверка ловкости + фехтования (сложность 6 со всеми характерными для ближнего боя модификаторами). Обратите внимание, что в отличие от атаки обычным колом, целиться в сердце в данном случае не нужно. Точный удар наносит жертве урон (сила + 1, тяжёлые повреждения). Если после проверки на прочность жертва получает хотя бы одно повреждение, острие кола обламывается и начинает двигаться по направлению к сердцу. В противном случае жезл можно использовать в следующей атаке — и так до тех пор, пока он не вонзится достаточно глубоко для того, чтобы сработать.

Как только остриё начинает своё движение к сердцу, рассказчик проходит продолжительную проверку Тауматургии чародея (сложность 9) — по одной проверке в час игрового времени. Полученные успехи прибавляются к тем, что были получены в результате атаки жезлом. Этот процесс призван отобразить движение острия по направлению к сердцу жертвы. Провал означает, что остриё упирается в кость, и все накопленные успехи теряются (включая успехи, полученные в результате атаки жезлом). Удаление части тела, в которой находится остриё (например, если вампир превратит её в кровь или просто отрубит), может прекратить его продвижение — в зависимости от количества накопленных к этому моменту успехов и мнения рассказчика. Как только остриё набирает 15 успехов, оно добирается до сердца жертвы. Для Сородича это чревато параличом, а для смертного или гуля — гибелью.

Попытки извлечь остриё хирургическим путём считаются продолжительной проверкой ловкости + медицины (сложность 7, если жертва — вампир; сложность 8, если смертный) — по одной проверке в час игрового времени. Чтобы извлечь остриё, хирург должен набрать столько же или больше успехов, чем уже накопило остриё. Стоит отметить, что с началом операции остриё ускоряется — теперь рассказчик должен проходить проверки Тауматургии каждые полчаса игрового времени. Каждая хирургическая проверка, которая единовременно приносит менее трёх успехов, также наносит пациенту одно неотвратимое тяжёлое повреждение.

Жезл неизбежного покоя можно сделать не только из кола — подойдёт любое вырезанное из рябины колющее оружие: копьё, стрела, тренировочный меч, бильярдный кий и т. д. Обратите внимание, что пулю неизбежного покоя создать не получится.

Защитная печать против Люпенов

Эта защитная печать работает точно так же, как защитная печать против гулей, но действует только на оборотней.

Правила: защитная печать против Люпенов создаётся по тем же правилам, что и защитная печать против гулей, но вместо смертной крови используется серебряная пыль.

Зеркало второго зрения

Этот ритуал необходимо провести над овальным зеркалом не более 10 сантиметров в ширину и не более полуметра в длину. Внешне оно не изменится, но позволит вампиру безошибочно отличать сверхъестественных существ и видеть призраков, витающих на просторах Подземного мира.

Правила: для ритуала понадобится погрузить зеркало в ёмкость с витэ чародея (один пункт крови). Если ритуал пройдёт успешно, вампир сможет видеть сверхъестественных существ в их истинном обличье. Оборотни будут выглядеть как огромные человекоподобные чудовища, маги — излучать искристую ауру, носители истинной веры — купаться в золотистом сиянии, призраки станут видимыми (только в зеркале) и т. д.

Огненная плоть

Этот защитный ритуал причиняет болезненные ожоги всякому, кто по доброй воле захочет прикоснуться к коже вампира. Некоторые тщеславные тауматурги используют этот ритуал исключительно для того, чтобы придать своей коже здоровый бронзовый оттенок.

Правила: ритуал длится два часа (минус 10 минут за каждый полученный успех). Для ритуала понадобится небольшой кусочек дерева, угля или другого горючего вещества — в кульминационный момент ритуала его нужно поджечь и проглотить. Эта часть нелегко даётся вампирам с низким болевым порогом — тот, кто глотает пылающий уголёк, получает одно губительное повреждение (сложность проверки на прочность равна 6, используется только Стойкость). До следующего захода солнца любой, кто добровольно и намеренно прикоснётся к коже вампира, получит одно губительное повреждение (сложность проверки на прочность 6, используется только Стойкость). При случайных прикосновениях и при намеренных касаниях со стороны самого вампира эффект не срабатывает.

Кожа вампира, прошедшего ритуал огненной плоти, приобретает цвет, характерный для кожи сильно загоревшего на солнце смертного, но с едва заметным металлическим отливом. Любой наблюдатель, который успешно пройдёт проверку восприятия + медицины (сложность 8), сразу заметит неладное.

Отражённое Величие

В своём кругу тауматурги клана Тремер любят шутить, что отражённое Величие — это ритуал против Вентру. Сородич, который применит Дисциплину Величия против того, кто защищён этим ритуалом, сам испытает на себе её воздействие. Например, вампир, который хочет использовать Величие для того, чтобы вселить страх в вампира, защищённого этим ритуалом, сам испытает этот страх, а воспользовавшись силой «Приглашение», сам отправится к тауматургу. Этот ритуал тремеры держат в строжайшей тайне, и Чернокнижники делают всё возможное, чтобы никто за пределами клана не узнал о его существовании.

Правила: для ритуала понадобится длинный кусок синего шёлкового шнура, который чародей должен повязать себе на шею. Этот ритуал защитит чародея против количества воздействий, равного количеству успехов, полученных в результате проверки проведения ритуала (или до рассвета, смотря что случится раньше). Обратите внимание, что защищает этот ритуал только от успешно сработавших сил Величия, действующих на тауматурга целенаправленно и непосредственно. На пассивные силы вроде Преклонения действие ритуала не распространяется.

Паучьи лапы

Этот ритуал позволяет чародею перемещаться по стенам и потолку подобно пауку (если, конечно, поверхности, по которым вампир пытается лазать, достаточно надёжны, чтобы выдержать его вес). Открытая демонстрация этой способности может до жути перепугать любого случайного свидетеля (особенно смертного).

Правила: для этого ритуала понадобится живой паук, которого тауматург должен положить под язык (ритуал продолжит действовать, даже если паук после этого умрёт). Под действием этой силы персонаж может передвигаться по стенам и потолку с половиной своей обычной скорости. Эффект ритуала сохраняется до конца сцены (если, конечно, персонаж не решит прекратить его действие, выплюнув паука).

Ритуалы четвёртого уровня

Деревянный слуга

Ещё один ритуал зачарования деревянного кола, деревянный слуга является логическим развитием идеи жезла неизбежного покоя (стоит отметить, однако, что эти ритуалы взаимно несовместимы). Для ритуала деревянного слуги понадобится кол, вырезанный из дерева, выросшего на почве, удобренной мёртвыми телами (например, на кладбищенской земле), и обвязанный лазурным шнуром, узел которого надлежит залить пчелиным воском. Стоит сломать эту восковую печать и развязать шнур, как деревянный слуга тотчас же оживёт и бросится на того, на кого укажет его освободитель — или на самого освободителя, если тот промедлит с приказом. Оживший кол при этом расщепляется, образуя грубое подобие человеческой фигуры, и начинает упорно атаковать цель, стремясь пронзить ей сердце. Сам слуга не особо прочен, и его деревянные конечности тупятся и ломаются в считанные минуты, но если он за это время доберётся до сердца жертвы, извлечь вонзившуюся щепку будет очень непросто: одно неосторожное движение, и деревяшка обломится, оставив остриё в ране.

Правила: ритуал длится 12 часов (минус один час за каждый полученный успех). Для ритуала понадобится всё, что описано выше. Развязав шнур, персонаж, который держит зачарованный кол, должен в тот же ход указать им на жертву и громко вслух приказать деревянному слуге атаковать её. Если приказ не отдан, на следующий ход слуга атакует ближайшее живое или неживое существо — как правило, персонажа, который его держит.

Деревянный слуга всегда метит в сердце. Пул его атак равен одному d10 за каждый пункт смекалки + оккультизма его создателя, пул урона — одному d10 за каждый пункт Тауматургии, а максимальная скорость перемещения — 30 метрам за ход. Обратите внимание, что используются показатели создателя слуги, а не того, кто развязывает шнур. Деревянный слуга не может летать, но способен прыгать на расстояние, равное его максимальной скорости перемещения. Каждый ход слуга либо атакует жертву, либо перемещается, стремясь до неё добраться; уклоняться и предпринимать множественные действия он не может. Добравшись до жертвы, деревянный слуга атакует её, целя в сердце (сложность 9), и исход атаки определяется по правилам обычной атаки колом в сердце (см. стр. 299). У деревянного слуги всего три уровня здоровья, но сложность атак против него увеличивается на три пункта из-за его маленького размера и непредсказуемой манеры перемещения.

Деревянный слуга может эффективно действовать на протяжении пяти ходов за каждый успех, полученный в результате проверки проведения ритуала. Если за это время деревянный слуга не сумеет пронзить жертве сердце, он рассыплется, превратившись в груду простых деревянных щепок. Для того чтобы извлечь деревянного слугу из сердца жертвы, нужно пройти проверку ловкости (сложность 8) — если проверка окажется неудачной, деревяшка обломится, оставив остриё в сердце жертвы.

Защитная печать против Сородичей

Эта защитная печать работает точно так же, как защитная печать против гулей, но действует только на вампиров.

Правила: защитная печать против Сородичей создаётся по тем же правилам, что и защитная печать против гулей, но вместо смертной крови потребуется кровь самого чародея; он же станет единственным вампиром, на которого не будет действовать созданная им печать.

Каменное сердце

Как и следует из названия, под действием этого ритуала сердце вампира в буквальном смысле этого слова превращается в камень, так что вонзить в него кол становится почти невозможно. Побочным эффектом этого превращения является симпатический эффект — вампир становится чёрствым и безэмоциональным, что заметно затрудняет общение с окружающими.

Правила: ритуал длится девять часов (минус один час за каждый полученный успех), и провести его тауматург может только над самим собой. Для этого чародей должен лечь обнажённым на плоскую каменную поверхность и установить на груди, прямо напротив сердца, зажжённую свечу. В ходе ритуала свеча сгорает без остатка и наносит вампиру одно губительное повреждение (сложность проверки на прочность 5, только Стойкость).

Если ритуал проходит успешно, сердце чародея превращается в камень. Пул проверок на прочность против атак, направленных в сердце, при этом увеличивается на два d10 за каждый пункт Тауматургии персонажа. Кроме того, пока действует ритуал,

персонаж полностью защищён от эффектов атаки при помощи жезла неизбежного покоя (см. стр. 235), а сложность проверок всех сил Величия и других воздействующих на эмоции Дисциплин увеличивается на три пункта из-за охватывающей персонажа эмоциональной замкнутости. У этого ритуала есть и неприятные побочные эффекты — показатели совести/решимости и эмпатии персонажа снижаются до 1 (или до 0, если значение параметра уже было равно 1), пул всех социальных проверок (кроме проверок запугивания) уменьшается вдвое (включая проверки, необходимые для активации Дисциплин), а все достоинства, связанные с позитивным социальным взаимодействием с окружающими, перестают действовать. Эффект этого ритуала сохраняется столько, сколько пожелает чародей.

Кость лжи

Этот ритуал позволяет зачаровать кость смертного так, чтобы любой, кто её держит, говорил только правду. Чаще всего для этой цели используется череп, но в принципе подойдёт любая часть скелета — кто-то использует браслеты из зубов, кто-то — ожерелья из фаланг пальцев, а кто-то — ветряные колокольчики из рёбер или костяные жезлы из костей рук. Вынуждая держателя говорить правду, кость постепенно темнеет и становится чернильно-чёрной, когда чародейская энергия в ней полностью истощается.

Этот ритуал также действует на дух мертвеца, которому когда-то принадлежали используемые в ритуале кости, — фактически это именно дух поглощает эманации лжи, вынуждая того, кто держит кость, говорить правду. Стоит отметить, что этот процесс сказывается на духе самым губительным образом, и если вызвать призрака повторно, есть неплохой шанс испытать на себе не только ярость духа, вынужденного раз за разом возвращаться в мир живых только для того, чтобы служить чародею, но и пагубное воздействие поглощённых им чужих негативных эмоций. Именно поэтому в ходе ритуала обычно используют безымянные кости, которые погребают сразу после того, как кость лжи перестаёт действовать. «Выработанную» кость нельзя использовать повторно, но при желании или необходимости можно использовать другие кости того же скелета.

Правила: для ритуала понадобится кость возрастом не менее 200 лет. Чародей в ночь проведения ритуала должен напитать её 10 пунктами крови. Каждая произнесённая держателем кости ложь тратит один из этих пунктов крови, вынуждая того вместо лжи произнести правду. Израсходовав все десять пунктов крови, кость лжи перестаёт работать.

Пожиратель пламени

Этот ритуал наделяет вампира сверхъестественной сопротивляемостью огню. Конечно, лишь редкий глупец может после этого попытаться на самом деле съесть что-нибудь горящее, но шансы выйти невредимым из огня у Сородича, защищённого этим ритуалом, заметно повышаются. Некоторые члены Шабаша используют этот ритуал для того, чтобы покрасоваться перед товарищами, но большинство тауматургов прибегает к его помощи исключительно в опасной боевой ситуации.

Правила: в ходе ритуала тауматург должен отсечь фалангу собственного пальца и сжечь её внутри тауматургического круга. Повреждений чародей при этом не получает, но боль испытывает поистине адскую — чтобы преодолеть себя, персонаж должен пройти проверку воли. Этот ритуал можно провести над несколькими вампирами одновременно, правда, каждый дополнительный участник ритуала будет стоить чародею ещё одной фаланги (и ещё одной проверки воли). Если у вампира, защищённого этим ритуалом, нет Стойкости, он может проходить проверку на прочность против огня за счёт выносливости. Если у него есть Стойкость, он может проходить проверку на прочность против огня за счёт выносливости + Стойкости. Этот эффект длится один час.

Ритуалы пятого уровня

Бумажная плоть

Этот устрашающий ритуал ослабляет жертву, иссушая её плоть. Кожа её при этом обтягивает проступающие кости, делаясь жёсткой и хрупкой, как бумага. Бумажная плоть может превратить даже самого сильного и выносливого вампира в немощную развалину.

Правила: тауматург должен написать истинное имя жертвы (в случае со старейшинами узнать его — задача несравненно более сложная, чем в случае с каким-нибудь неонатом) на листке бумаги, порезаться им и сжечь окроплённую кровью бумагу дотла. Если проверка проведения ритуала проходит успешно, показатели выносливости и Стойкости жертвы снижаются до 1. Если жертва является вампиром старше Восьмого поколения, каждая ступень разницы позволяет ей сохранить один пункт выносливости или Стойкости (в первую очередь Стойкости). Обратите внимание, что жертва ни при каких обстоятельствах не может нарастить показатели этих параметров выше их изначальной величины. Например, если вампир Четвёртого поколения, обладающий Стойкостью, становится жертвой ритуала бумажной плоти, сумма его показателей выносливости и Стойкости падает до 6 пунктов (но ни в коем случае не увеличивается, если сумма этих показателей изначально была менее 6 пунктов). Эффект ритуала сохраняется до конца ночи.

Врата истинной дружбы

Этот ритуал позволяет чародею мгновенно переместиться к тому, чью дружбу и доверие он ценит выше всего. Материальным компонентом для ритуала служит метровый круг, выложенный углём на полу или на голой земле. Чтобы активировать зачарованный круг, тауматург должен войти внутрь него и произнести истинное имя своего друга. Врата немедленно перенесут чародея к этому индивиду, где бы тот ни находился. Стоит отметить, что материализуется он не прямо перед ним, а буквально в нескольких минутах ходьбы, там, где никто не увидит его внезапного появления. Ритуал продолжает действовать до тех пор, пока круг пребывает в целости и сохранности.

Правила: длится этот ритуал по шесть часов каждую ночь на протяжении шести ночей (минус одна ночь за каждые два успеха). Каждую ночь чародей должен тратить по три пункта крови, которой необходимо окроплять круг. Как только круг будет готов, его можно использовать многократно и в любой момент (процесс активации описан выше). Чародей может взять с собой одного спутника или груз, который весит не больше, чем сам чародей.

Зачарование талисмана

Большинство чародеев-тремеров изучают этот ритуал сразу после постижения своего основного пути. Талисман — это личный зачарованный предмет (вроде воспетого в сказках посоха волшебника), который служит проводником и усилителем тауматургического могущества чародея. Очень часто над зачарованными талисманами проводят дополнительные полезные ритуалы (прежде всего в дело идут все известные тауматургу защитные печати). Выглядеть будущий талисман может как угодно. Единственное ограничение — это должен быть твёрдый жёсткий предмет не менее метра в длину. Самым популярным выбором были и остаются мечи и трости, но некоторые эксцентричные и изобретательные тауматурги в своё время останавливали свой выбор на скрипках, ружьях, бильярдных киях и даже учительских указках.

Правила: длится этот ритуал по шесть часов каждую ночь на протяжении полного лунного месяца — начать и закончить его надлежит в ночь новолуния. Всё это время вампир тщательно готовит будущий талисман к зачарованию, покрывая его герметическими символами, в которых зашифрованы его истинное имя и вся сумма его тауматургических познаний. Каждую ночь персонаж тратит по одному пункту крови и проходит продолжительную проверку интеллекта + оккультизма (сложность 8) — по одной проверке в неделю. Если персонаж пропустит хотя бы одну ночь или не накопит за четыре проверки 20 успехов, талисман придёт в негодность, и весь процесс придётся начинать заново.

Готовый зачарованный талисман даёт персонажу массу преимуществ. Когда он держит свой талисман, сложность всех направленных против него проверок, связанных с любой разновидностью магии, возрастает на один пункт. Кроме того, пул проверок активации сил основного пути персонажа увеличивается на два d10, а пул проверок проведения ритуалов — на один d10. Если талисман используется как оружие, пул проверок атаки также увеличивается на один d10. Если персонаж лишился своего талисмана, он может пройти проверку восприятия + оккультизма (сложность 7), чтобы узнать его местоположение.

Если талисман находится в руках у другого персонажа, его пул проверок, связанных с применением любой разновидности магии против владельца талисмана, увеличивается на три d10. Если в ритуале, направленном против персонажа, в качестве материального компонента используется его талисман, то ритуал — по усмотрению рассказчика — может сработать куда эффективнее, чем обычно.

Одновременно у тауматурга может быть только один талисман. Владелец не может заставить свой талисман подчиняться другому персонажу — каждый чародей должен создать свой талисман самостоятельно.

Защитная печать против духов

Эта защитная печать работает точно так же, как защитная печать против гулей, но действует только на духов (включая тех, что призваны или материализованы посредством тауматургических путей вроде Власти над Стихиями). Существуют и иные разновидности этого ритуала, действующие и на других сверхъестественных существ.

Правила: защитная печать против духов создаётся по тем же правилам, что и защитная печать против гулей, но вместо смертной крови используется чистая морская соль.

Другие ритуалы пятого уровня, действующие по тому же принципу, — это защитная печать против призраков и защитная печать против демонов. Все три ритуала воздействуют на свой тип сверхъестественных существ, причём как в материальной, так и в нематериальной реальности. Для защитной печати против призраков вместо смертной крови используются истёртые в пыль куски мраморных надгробий, а для защитной печати против демонов — святая вода.

Кровавый договор

Этот ритуал создаёт нерушимое соглашение между двумя подписавшими его сторонами. Договор должен быть написан кровью чародея и подписан кровью тех, кто его заключает. Договор начнёт действовать через три ночи с момента его подписания, вынуждая стороны вести себя так, чтобы не нарушать его положений.

Правила: все эффекты этого ритуала отдаются на откуп рассказчику, который может использовать любые меры для того, чтобы принуждать стороны выполнять подписанный ими договор, — вплоть до появления агрессивных и весьма решительно настроенных демонов. Существует только два способа прекратить действие этого ритуала — выполнить условия договора и сжечь сам документ (если в договор добавить пункт о недопустимости сжигания, то документ самовоспламенится и сгорит сразу по завершении ритуала). Для того чтобы написать текст договора, чародей должен потратить пункт крови, и ещё по пункту крови должны потратить все, кто подписывает документ.

Упокоение

Упокоение, Дисциплина бесшумной смерти, — клановая Дисциплина Ассамитов. Основными её атрибутами являются кровь, яды, болезни и управление витэ, а главным предназначением — устранение жертвы любой ценой. Дисциплина смертоносна, но далеко не все её проявления вызывают быструю смерть, и ассамиты нередко пользуются этим, чтобы скрыть сам факт своего вмешательства.

• Безмолвие смерти

Многие ассамиты утверждают, что никогда не слышали предсмертных криков своих жертв, поскольку эта сила наделяет вампира способностью излучать вокруг себя сферу тишины, подавляющую любые возникающие внутри неё звуки. Обратите внимание, что этот эффект не влияет на звуки, возникающие снаружи сферы: любой, кто находится внутри сферы безмолвия, может слышать их как обычно. Ходят слухи, что некоторые визири Ассамитов способны создавать неподвижные сферы безмолвия, но никаких доказательств подобным утверждениям нет.

Правила: персонаж тратит пункт крови, и вокруг него на один час возникает шестиметровый ореол абсолютной тишины.

•• Касание скорпиона

Изменив свойства собственной крови, вампир может создать мощный ослабляющий яд. Эта сила вызывает страх у представителей других кланов, и многие Сородичи, тайно трепеща от ужаса, пересказывают друг другу истории о том, на какие ухищрения идут ассамиты для того, чтобы яд достиг своего адресата. Иногда ассасины смазывают этим ядом клинки, иногда передают его простым прикосновением, а иногда, подобно кобрам, попросту плю-

ют им в жертву, метя в лицо или глаза. Существует апокриф о гордом Принце, который узнал, что некий ассамит планирует обескровить его, и в отместку решил диаблеризовать дерзкого Ассасина. Почти обескровив своего предполагаемого убийцу, Принц понял, что вместе с его витэ выпил и изрядное количество яда, но было уже поздно — отрава подействовала, и коварному ассамиту осталось лишь довершить начатое.

Правила: для того чтобы превратить часть своей витэ в яд, персонаж должен потратить как минимум один пункт крови и пройти проверку воли (сложность 6). Если эта проверка и последующая проверка попадания оказываются успешными (наносить при этом повреждения не обязательно), показатель выносливости жертвы снижается на число пунктов, равное количеству превращённых в яд пунктов крови (максимальное количество пунктов крови, которое персонаж может превратить в яд, равно его собственному показателю выносливости). Пока эта сила активна, вампир, который пытается выпить кровь персонажа, первым делом выпивает весь запасённый им яд.

Жертва может предотвратить потерю пунктов выносливости, пройдя проверку выносливости + Стойкости (сложность 6); каждый полученный при этом успех нейтрализует один успех, полученный персонажем при проверке активации силы. Количество оставшихся у персонажа успехов определяет, сколько продлится эффект яда.

Результат	**Длительность**
1 успех	Один ход
2 успеха	Один час
3 успеха	Одни сутки
4 успеха	Один месяц
5+ успехов	Навсегда (утраченные пункты выносливости можно приобрести заново в обмен на пункты опыта)

Если из-за воздействия яда выносливость смертного снижается до нуля, он смертельно заболевает и теряет иммунитет ко всем болезням. Если в течение года смертный каким-либо образом не восстановит утраченную выносливость, он умрёт от целого букета всевозможных хворей. Если все пункты выносливости потеряет Сородич, он немедленно впадёт в торпор и пробудет в этом состоянии до тех пор, пока его выносливость не восстановится. Если выносливость вампира снизилась навсегда, помочь ему сможет только сверхъестественное вмешательство.

Для того чтобы отравить жертву Касанием скорпиона, каинит должен прикоснуться к незащищённому участку её кожи или нанести ей удар отравленным оружием. Все эти способы пользуются равной популярностью: кто-то из ассасинов предпочитает смазывать ядом клинки, а кто-то выделяет его сквозь подушечки пальцев (или смачивает им губы, чтобы подарить жертве «поцелуй смерти»). Нанести яд можно только на холодное оружие ближнего боя; стрелы, снаряды для пращей, пули для огнестрельного оружия, метательные клинки и т. д. не подходят для этой цели: они либо слишком малы, либо теряют весь нанесённый яд ещё в полёте. Если персонаж желает плюнуть в жертву ядом, он должен пройти проверку выносливости + атлетики (сложность 6). Одним плевком можно доставить не более двух пунктов яда, а жертва при этом должна находиться не далее трёх метров за каждый пункт силы (и Мощи) персонажа. Адепты Упокоения невосприимчивы к собственному яду, но яд других Сородичей действует на них как обычно.

••• Зов Дагона

Эта устрашающая сила позволяет вампиру разорвать кровеносные сосуды жертвы изнутри и утопить её в её же собственной крови. Давление крови на внутренние органы настолько велико, что способно буквально раздавить их; это делает Зов Дагона опасным не только для смертных, но и для вампиров. Единственное внешнее проявление этой силы — жертва, корчащаяся на полу от мучительной боли или в предсмертной агонии; именно за это её ценят Сородичи, предпочитающие не афишировать свою причастность к чьей-нибудь безвременной гибели.

Правила: персонаж должен коснуться предполагаемой жертвы. В течение часа после этого вампир может активировать силу (обратите внимание, что персонажу при этом не обязательно ни находиться поблизости от жертвы, ни даже смотреть на неё).

Для того чтобы активировать силу, персонаж должен потратить пункт воли и пройти встречную проверку своей выносливости против выносливости жертвы (сложность обеих проверок равна показателю воли соперника). Каждый оставшийся у персонажа успех означает, что жертва получает одно тяжёлое повреждение. На следующий ход персонаж при желании может потратить ещё один пункт воли и повторить встречную проверку выносливости с аналогичными последствиями — и так до тех пор, пока игрок не решит остановиться (или пока у персонажа не закончатся пункты воли).

•••• Ласка Ваала

Ласка Ваала — это одно из самых буквальных воплощений идеи о крови как оружии вампира. Эта сила позволяет вампиру превратить часть своей витэ в ужасный ихор, одного соприкосновения с которым достаточно, чтобы уничтожить любую плоть — хоть живую, хоть неживую. В былые ночи, когда воины-ассамиты вели за собой полчища сарацинов,

Ассасин в пылу сражения вполне мог рассечь собственный язык, дабы чёрная кровь, пропитанная Лаской Ваала, щедро окропила острую сталь.

Полученный из крови яд персонаж может нанести на свои ногти или на лезвие клинкового оружия (любого — от кинжала до меча).

Правила: Ласка Ваала не увеличивает урон оружия, но повреждения, которые оно наносит, становятся губительными. Для активации этой силы не требуется никаких проверок, но для того, чтобы создать один пункт ихора, требуется один пункт крови. Каждый попавший в цель удар отравленного ихором оружия тратит один пункт ихора, которым оно окроплено, даже если удар не нанёс повреждений — именно поэтому многие вампиры предпочитают смазывать своё оружие сразу несколькими пунктами ихора. Если удар не попадает в цель, ихор не тратится.

••••• Вкус смерти

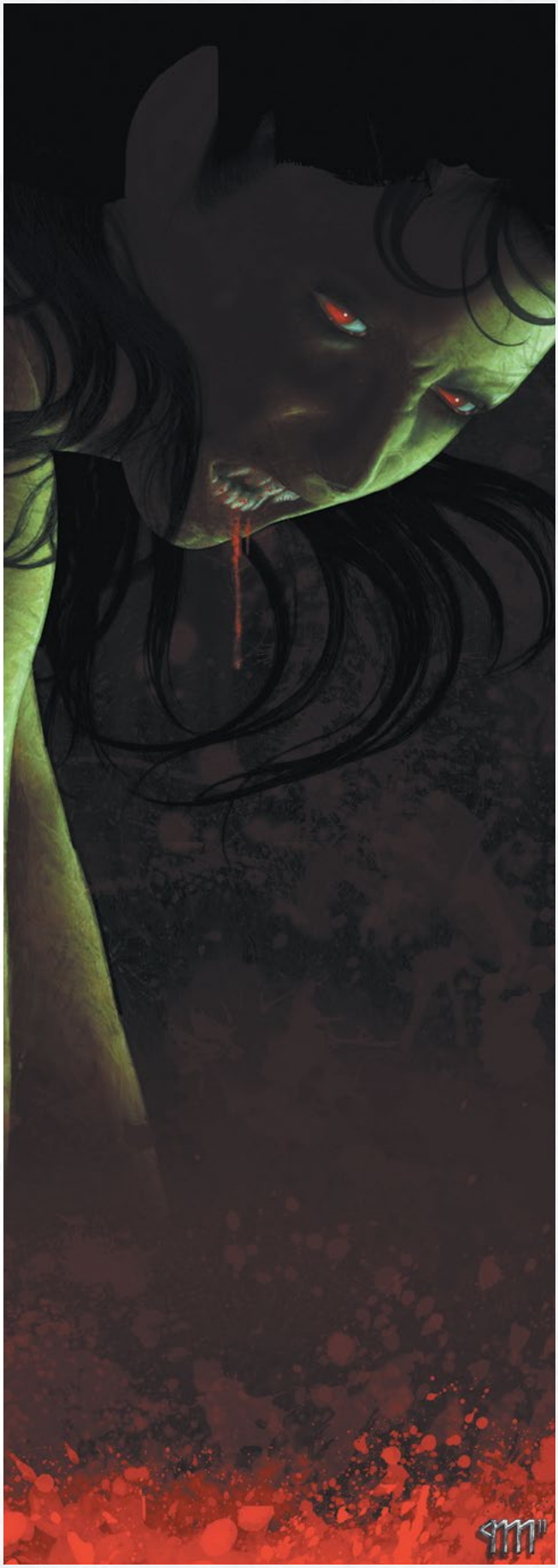
Эта сила является усовершенствованной разновидностью ласки Ваала. Вкус смерти позволяет вампиру извергать едкий ихор, поражая своих жертв на расстоянии. Этот ихор сжигает плоть и разъедает кости; ходят слухи о вампирах, которые буквально заливали противников кипящими потоками изменённой витэ, превращая их тела в смердящие лужи быстро разлагающейся органики.

Правила: жертва, в которую вампир хочет плюнуть ихором, должна находиться не далее трёх метров за каждый пункт силы + Мощи персонажа. Для того чтобы поразить цель, потребуется успешная проверка выносливости + атлетики (сложность 6). Каждый пункт крови, потраченный на активацию силы, в случае попадания добавит в пул проверки урона по два d10 (губительные повреждения). Количество пунктов крови, которое можно потратить на активацию силы, ограничено только запасом крови вампира и его пределом траты пунктов крови в ход.

••••• • Кровавый пот

Хотя потовые железы вампиров не функционируют, Сородич может вспотеть — покрыться лёгкой кровавой испариной, которая непроизвольно выступает на лбу и ладонях Сородичей в стрессовых ситуациях. Большинство вампиров расценивают этот кровавый пот как явный признак страха и признания вины. Вампиры, постигшие эту силу, способны улавливать отголоски этих чувств в глубинах чужого разума и усиливать их во много раз, заставляя своих жертв истекать кровью в ответ на малейшее эхо сожаления о прошлом.

Правила: персонаж в течение трёх ходов должен концентрироваться, находясь в прямой видимости от предполагаемой жертвы. Затем персонаж тратит пункт воли и проходит проверку манипуля-



ции + запугивания (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы). Жертва теряет по одному пункту крови за каждый успех, полученный в результате проверки. Смертные при этом получают повреждения, как во время Поцелуя (см. стр. 288). Кровь покидает организм жертвы через потовые железы, пропитывая одежду, капая на землю и собираясь в лужи (если кровопотеря была достаточно большой). Выступившая таким образом кровь считается мёртвой — она не обладает мистическими свойствами, присущими витэ Сородичей, а вампир, который отчается настолько, что решит её выпить (например, слизать или собрать при помощи полотенца), получит вдвое меньше пунктов крови, чем потеряла жертва. Для самой жертвы эта кровь будет бесполезной.

Кроме того, жертву охватит чувство раскаяния и вины за прошлые злодеяния (если жертва ещё хранит хотя бы остатки совести) или непреодолимое желание похвастаться ими (если жертва её лишена). Интенсивность этого воздействия также зависит от количества полученных при активации силы успехов. Один успех заставит жертву признаться в одном проступке, а пять — исповедаться во всех совершённых грехах. Этот эффект следует рассматривать не с точки зрения правил, а, скорее, как возможность раскрыть характер жертвы, поэтому рассказчик должен сам решить, о чём именно жертва должна рассказать во время этой исповеди.

Обратите внимание, что мало кто знает о существовании этой силы, так что вид потеющей кровью жертвы, скорее всего, испугает не только смертного, но и вампира (тот же, кто сам стал жертвой этой силы, может запаниковать).

••••• • Выборочное безмолвие

Хотя сила «Безмолвие смерти» одинаково эффективно действует хоть на поле боя, хоть при дворе Принца, нельзя не отметить, что она не лишена своих недостатков. Убийца, который хочет заглушить выстрел из дробовика, не услышит, как товарищи по рации сообщают ему о приближении охранника, а придворный, заглушив ропот несогласных голосов, и сам не сможет произнести ни единого слова. Выборочное безмолвие позволяет обойти эти ограничения и заглушить только те звуки, которые вампир сочтёт нужными.

Активируя эту силу, многие каниты выдыхают кровавый туман, оседающий на объектах и индивидах, которые они хотят заглушить, и улетучивающийся по мере того, как время действия силы подходит к концу. Аналогичную технику некоторые вампиры используют и при активации силы «Безмолвие смерти» — в этом случае облако кровавого тумана клубится вокруг Сородича и следует за ним, куда бы тот ни пошёл.

Правила: персонаж тратит два пункта крови и проходит проверку выносливости + скрытности (сложность 7). Каждый успех позволяет заглушить одного индивида или один объект в радиусе 20 метров. Для того чтобы заглушить объект, размером превосходящий взрослого человека, потребуется больше одного успеха: например, на тяжёлый пулемёт потребуется два успеха, на автомобиль — три, а на вертолёт или небольшой самолёт — пять. Если объект размером превосходит частный реактивный самолёт, а существо — взрослого слона, то при помощи этой силы его заглушить не получится.

Активированная сила полностью заглушает указанный объект или жертву на промежуток времени, равный показателю воли персонажа (в минутах). На протяжении этого времени ни одно из предпринятых указанной жертвой или объектом действий не произведёт ни единого звука, однако это не касается только звуков, произведённых жертвой или предметом непосредственно. Например, выстрел из заглушённого пистолета будет абсолютно бесшумным, но выпущенная из него пуля, преодолев звуковой барьер, всё равно произведёт громкий хлопок; так и жертва, которая хоть и не сможет выдавить из себя ни звука, даже если будет вопить во всё горло, вполне способна привлечь внимание, скажем, разбив окно.

••••• • Порыв чувств

Согласно хроникам Ассамитов, истоки этой силы восходят к византийскому мудрецу, желавшему защитить своё стадо от покушений других каинитов. Порыв чувств позволяет вампиру «отравить» кровь смертной жертвы выбранной заранее эмоцией. Теперь каждый вампир, который отведает крови этого смертного, испытает эту эмоцию, как если бы она была его собственной.

Правила: персонаж должен выпить как минимум один пункт крови у своей смертной жертвы и провести минуту в непосредственном физическом контакте с этой жертвой, концентрируясь на эмоции, которую он хочет «подмешать» в её кровь. Затем персонаж тратит пункт воли и проходит проверку обаяния + эмпатии (сложность 7 при нормальных обстоятельствах; сложность 5, если жертва сама испытывает нужную эмоцию; сложность 9, если жертва испытывает противоположную эмоцию). Кровь жертвы будет нести в себе эмоциональный «яд» на протяжении одного лунного месяца за каждый успех, полученный в результате проверки. Кровь жертвы может нести в себе только одну эмоцию. Пока жертва находится под действием Порыва чувств, любые попытки повторно применить против неё эту силу обречены на провал.

Любой вампир, дарующий Поцелуй сосуду, отравленному Порывом чувств, должен пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы) сразу после того, как выпьет первый пункт крови. Если проверка закончится неудачей, растворённая в крови эмоция немедленно захлестнёт вампира, и её интенсивность будет зависеть от того, сколько пунктов крови он успеет выпить. Один пункт — это всего лишь быстрый всплеск «выпитой» эмоции; два — заметный сдвиг в настроении; три и более — полное изменение эмоционального состояния. В зависимости от обстоятельств (и «выпитой» эмоции) дело может закончиться как постыдными воспоминаниями, так и настоящей катастрофой. Например, вампир, отравленный любовной страстью, может временно воспылать нежными чувствами к первому встречному; ненавистью — разорвать свою жертву на куски; страхом — бежать с воплями прочь, не оглядываясь и не разбирая дороги. Захлестнув вампира, эмоция стихнет лишь через промежуток времени, равный значению воли жертвы (в часах). Обратите внимание, что испытав первый, самый сильный пароксизм чувств, вампир сможет ощущать и другие эмоции.

Смертный, находящийся под действием этой силы, может об этом даже не догадываться — единственным отличием от его обычного состояния будет лёгкая склонность к эмоции, которой отравлена его кровь. Сам отравитель невосприимчив к собственному яду.

••••• • Омовение

Несмотря на то, что с точки зрения большинства человеческих культур акт пролития крови считается нечистым, взгляды Ассамитов (как, впрочем, и большинства других вампиров) в этом отношении расходятся со взглядами смертных самым кардинальным образом. Для Сородичей кровь — живительная влага, источник нежизни, и данная сила воплощает в себе эту идею, используя энергию витэ для очищения духа и разума Сородича от скверны чужого вмешательства. Вампир, совершающий Омовение, источает часть своей крови сквозь кожу и умащает ею свою «жертву», позволяя алой влаге медленно впитаться и смыть все следы духовной нечистоты и постороннего влияния.

Правила: персонаж возлагает руку на лоб потенциальной «жертвы», проводит вместе с ней минимум пять минут в глубоком сосредоточении и тратит пункты крови в количестве, равном показателю воли жертвы. Затем жертва проходит по одной проверке воли за каждое внешнее сверхъестественное вмешательство, под влиянием которого она в настоящий момент находится (как правило, речь о силах тех или иных Дисциплин). Сложность каждой проверки равна 4 + уровень силы, под влиянием которого находится жертва (если уровень силы неизвестен — как, например, в случае со способностями других сверхъестественных существ, — то сложность проверки равна 7). Если проверка оказывается успешной, действие соответствующей силы прекращается.

Впрочем, у Омовения есть и свои ограничения. Оно работает против сил Доминирования и Величия, избавляет от психических расстройств, внушённых при помощи Помешательства, но бессильно против эффектов, возникающих при употреблении чужой витэ (вроде уз крови), а также изъянов и недостатков, передающихся по наследству от сира к его потомству. Кроме того, при помощи Омовения нельзя избавиться от эффектов, возникающих в результате обыденных способов воздействия (убеждения, гипноза, промывания мозгов и т. п.) и естественных эмоций вроде любви и ненависти. Омовение может избавить от эффектов ментального воздействия Тауматургии, но для этого либо сам персонаж, либо его «жертва» должны обладать показателем Тауматургии, равным или превышающим уровень силы, от эффекта которой они пытаются избавиться. Обратите внимание, что персонаж не может применять Омовение к себе самому.

••••• •• Кровавые когти Ваала

В схватке с действительно грозными противниками ихор, создаваемый при помощи ласки Ваала, может оказаться недостаточно действенным. Кровавые когти Ваала являются логичным развитием идей этой силы — создаваемый ими яд настолько силён, что разъедает даже оружие, на которое он нанесён (самый крепкий клинок меньше чем за минуту превращается в кучку ржавой трухи). Впрочем, боевая эффективность этого яда стоит потери самого драгоценного из мечей. Сам ихор, однако, недолговечен и за считанные минуты теряет свою смертоносную силу.

Правила: персонаж смазывает лезвие клинкового оружия собственной кровью (см. описание силы «Ласка Ваала»), тратя нужное количество пунктов крови и проходя проверку воли (сложность 7). Пока действует сила, смазанное ихором оружие будет наносить губительные повреждения. Кроме того, пул проверок урона этим оружием увеличивается на количество d10, равное сумме потраченных пунктов крови и полученных в результате проверки успехов. Этот пул каждый ход уменьшается на один d10, поскольку ихор постоянно испаряется и реагирует с материалом клинка. Как только дополнительные d10 кончатся, с той же скоростью начнёт уменьшаться и базовый урон оружия. Как только показатель урона станет равен силе

персонажа, клинок сломается после первого же удара. Этому эффекту силы смогут противостоять только клинки, созданные при помощи сверхъестественных сил уровнем не ниже, чем показатель Упокоения персонажа (впрочем, даже в этом случае все подробности и нюансы остаются на усмотрение рассказчика).

В остальном на Кровавые когти Ваала действуют те же ограничения, что и на Ласку Ваала, за исключением количества ударов, способных нанести губительные повреждения. Оружие, смазанное ихором Кровавых когтей Ваала, наносит губительные повреждения до тех пор, пока не будет уничтожено.

С разрешения рассказчика персонаж может использовать эту силу и для других целей вроде взлома замков или уничтожения компрометирующих записей. Стоит помнить, однако, что персонаж не может приберечь немного ихора «на всякий случай». Даже если вампир найдёт контейнер, который сможет устоять перед разъедающим воздействием ихора, субстанция станет инертной и потеряет все свои свойства уже через несколько минут после того, как покинет тело своего создателя.

••••• •• Отравленный родник

Истинный мастер Упокоения способен не только пропитать кровь смертного посторонними эмоциями, но и превратить её в яд, губительный для любого каинита, кроме него самого. Одни вампиры используют эту силу как способ отвадить посторонних Сородичей от своих стад, другие — как смертельную ловушку для заранее выбранной жертвы.

Правила: персонаж должен коснуться смертной жертвы и оставить на её коже каплю собственной витэ, а затем потратить три пункта крови и пройти проверку выносливости + оккультизма (сложность 7). На протяжении срока, равного количеству полученных успехов (в месяцах), любой вампир (кроме самого персонажа), отведавший витэ этой жертвы, получит по два губительных повреждения за каждый выпитый им пункт крови. Полученные повреждения проявляются в виде чего-то среднего между кислотным ожогом и токсическим шоком.

Циркулирующий в жилах смертного яд немного изменяет химический баланс его организма: пул его проверок выносливости, связанных с сопротивлением воздействию и урону от ядов и кислот, увеличивается на два d10. С другой стороны, все его телесные выделения — в первую очередь пот — начинают пахнуть сильнее и тяжелее, чем обычно, поэтому пул всех его социальных проверок уменьшается на один d10, если тот, с кем он взаимодействует, обладает хорошо развитым обонянием или просто находится достаточно близко.

••••• ••• Песнь чужой витэ

Адепты кровавого чародейства и одарённые ясновидящие давно знают, что кровь способна хранить отпечатки эмоций и личности её владельца. Песнь чужой витэ способна оживить эти отпечатки и погрузить Сородича в пучину воспоминаний и чувств тех, кому когда-то принадлежала выпитая им кровь. Конечно, крепкие разумом вампиры могут попросту не обратить на них внимания, приняв за простое наваждение, но слабовольных индивидов подобный опыт может изменить навсегда. Побочным эффектом этой силы является частичное уничтожение крови, в которой хранились увиденные воспоминания. Как считают некоторые визири, это происходит из-за того, что поглощённые вместе с кровью частицы сознания смертных стремятся обрести свободу и бежать из своего плотского узилища.

Правила: персонаж касается потенциальной жертвы и проводит ход, сосредотачиваясь на токах её витэ, а затем тратит четыре пункта крови и проходит встречную проверку своей смекалки + запугивания против воли жертвы (сложность обеих проверок равна 7). Если жертва совершала диаблери не позднее срока, равного показателю восприятия персонажа (в днях), персонаж получает один дополнительный успех. Эффект определяется количеством оставшихся у персонажа успехов (см. таблицу). Обратите внимание, что все ощущения, которые вызывает эта сила, связаны исключительно со страхом и прочими негативными эмоциями — например, даже воспоминания о Поцелуе не подарят жертве связанного с этим процессом наслаждения, только ужас и боль.

Помимо описанных в таблице эффектов, жертва также теряет пункты крови в числе, равном количеству полученных в результате проверки успехов. Текущие по телу вампира тонкие алые струйки сочатся из пор и других естественных отверстий. Никаких дополнительных повреждений вампир не получает, но в глазах окружающих это всё равно выглядит жутковато.

Результат	Эффект
Провал	Персонаж испытывает ощущения последнего сосуда, которому жертва дарила свой Поцелуй. Если персонаж получит больше трёх «1», он обретёт постоянное психическое расстройство, связанное с питьём крови.
Неудача	Жертва не испытывает ничего особенного и вдобавок получает невосприимчивость к этой силе на срок, равный показателю её воли (в сутках).

1 успех	Жертва переживает короткую (10 секунд или 3 хода) вспышку ощущений последнего сосуда, которому она дарила свой Поцелуй. Пока длится эффект, жертва получает +2 к сложности любых своих проверок.
2 успеха	Жертва переживает небольшую (15 секунд или 5 ходов) «нарезку» ощущений нескольких последних сосудов, которым она дарила свой Поцелуй. Пока длится эффект, жертва получает +3 к сложности любых своих проверок. Когда эти ощущения схлынут, модификатор сложности снизится до +1 и сохранится до тех пор, пока жертва окончательно не придёт в себя, осуществив успешную проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 8). Эту проверку можно проходить не чаще одного раза за сцену.
3 успеха	Жертва переживает ложное воспоминание, составленное из собственных подсознательных страхов, а также воспоминаний и ощущений нескольких последних сосудов, которым она подарила свой Поцелуй. Жертва должна немедленно пройти проверку смелости (сложность 8) или впасть в Ротшрек. Даже если проверка окажется успешной, жертва всё равно получит +3 к сложности всех своих проверок до конца сцены из-за смятения чувств.
4 успеха	Оглушённая бурным потоком ощущений, состоящих из самых ужасных и травмирующих переживаний сосудов, которым она дарила свой Поцелуй, жертва не может предпринимать никаких действий в течение 8 — [самоконтроль/инстинкты жертвы] ходов. Как только эти ощущения схлынут, жертва должна успешно пройти проверку смелости (сложность 9) или немедленно впасть в Ротшрек. Если это произойдёт, жертва также должна пройти проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 8) — в случае неудачи она получит психическое расстройство «кровавый анимизм».
5 успехов	Жертва тонет в кошмарном водовороте самых жутких глубинных страхов всех жертв, которым она когда-либо даровала Поцелуй. Она должна немедленно пройти проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 9). Если проверка оказывается неудачной, жертва впадает в торпор на 10 — [выносливость жертвы] ночей, по истечении которых её показатель воли снижается вдвое, а сама она получает психическое расстройство «кровавый анимизм». В случае успеха жертва впадает в Ротшрек до конца ночи, испытывая безумный страх при виде себя самой (отражения, портреты и т. п.). В конце ночи жертва приходит в себя и проходит проверку воли (сложность 9). Если эта проверка оказывается неудачной, её показатель воли снижается на один пункт, а сама она получает психическое расстройство «кровавый анимизм».

••••• •••• Кара за грехи отцов

Несмотря на то, что законы Второго Города предусматривали невиновность потомков в проступках сиров, существовали преступления, в которых виновным оказывался весь выводок. В таких ситуациях судьи приводили в исполнение наказание, которое распространялось не только на жертву, но и на всех её потомков. Современные визири утверждают, что Кара за грехи отцов является отголоском тех самых времён и уложений. При помощи этой силы Сородич может распространить эффект любой из сил Дисциплины Упокоения на целую вампирскую родословную.

Правила: успешно применив любую силу Упокоения против выбранной жертвы, персонаж понижает свой показатель воли на один пункт, тратит десять пунктов крови и проходит проверку выносливости + оккультизма. Сложность этой проверки равна 4 + количество поколений потомков выбранной жертвы, которых персонаж желает покарать (максимально возможная сложность равна 10). В случае успеха всё потомство выбранной жертвы в рамках выбранных поколений испытывает на себе эффект той же самой силы, что и жертва. Если сила предусматривает проверку сопротивления, каждый потомок проходит её, используя свои собственные параметры. При желании персонаж может исключить некоторых потомков из числа потенциальных жертв — в общей сложности таких счастливчиков не может быть более двух индивидов за каждый пункт смекалки персонажа, но персонаж должен либо попробовать их витэ, либо знать их в лицо.

Фантасмагория

Равнос известны как мастера иллюзий, и истоки их тайного искусства затеряны во тьме времён. Слухи связывают происхождение клана с джиннами-альгулами, ракшасами и подменышами, и Фантасмагория была и остаётся главным оружием Обманщиков. Фактически эта дисциплина представляет собой сверхъестественную способность воплощать мысли вампира в виде иллюзорных фантомов, способных, тем не менее, обмануть не только органы чувств, но и самую современную электронику. Клановая Дисциплина Равнос действует даже на вампиров, и лишь Сородичи, искушённые в искусстве Ясновидения, способны более или менее эффективно ей противостоять (см. врезку на стр. 259). Чаще всего равнос пользуются этой Дисциплиной для того, чтобы заставить жертву сделать что-то невыгодное для себя и при этом, как правило, очень выгодное для самого Обманщика.

Иллюзию можно развеять, если хотя бы одна из жертв сумеет доказать её истинную природу (например, если подойдёт к иллюзорной стене, открыто усомнится в её существовании и продемонстрирует, что рука спокойно проходит сквозь кирпичную кладку, иллюзия перестанет существовать). Откровенно недостоверную иллюзию (например, огнедышащего дракона или комнату, где брошенные вещи падают вверх, а не вниз) можно развеять и без доказательств — достаточно одного сомнения. Иногда жертвы, которые слишком часто подвергались воздействию Фантасмагории, начинают сомневаться в реальности всего, что их окружает, что нередко приводит к различным психическим расстройствам (и заодно дарит равнос неплохой повод для веселья).

• Морок

При помощи этой силы Вампир может создать небольшую неподвижную иллюзию, затрагивающую только один орган чувств (например, облако сернистого зловония, кровоточащую стигму или звон разбитого стекла). Обратите внимание, что хотя к тактильной иллюзии можно прикоснуться, она всё равно будет нематериальной — невидимая стена никого не остановит, а невидимой верёвкой не получится никого задушить. Кроме того, вампир должен быть знаком с объектом, иллюзию которого он создаёт. Конечно, простой кухонный нож, например, можно и вообразить, но для того, чтобы воссоздать чужой голос или детскую фотографию, нужно предварительно ознакомиться с оригиналом.

Правила: для того чтобы создать морок, персонаж должен потратить пункт воли. Объём иллюзорного запаха, источника света, дымного облака и т. п. ограничен половиной кубического метра на пункт Фантасмагории. Иллюзия сохраняется до тех пор, пока персонаж не выпустит её из виду (например, выйдет из комнаты) или до тех пор, пока кто-нибудь её не развеет. Кроме того, персонаж может развеять иллюзию в любой момент по собственному желанию.

•• Фата-моргана

При помощи этой силы персонаж может создавать неподвижные иллюзии, которые воздействуют на все органы чувств. Так, например, персонаж сможет превратить грязный подвал в роскошный бальный зал, но не сможет наполнить его танцующими парами. И хотя иллюзия будет нематериальной, не ожидающую подвоха жертву она вполне может и обмануть, особенно если придать существующим предметам иной облик. В конце концов, ведро холодной воды на ощупь не слишком отличается от ведёрка с охлаждённым шампанским.

Правила: для того чтобы создать фата-моргану, персонаж должен потратить пункт воли и пункт крови. Поддерживается и развеивается фата-моргана точно так же, как и морок (см. выше).

••• Анимация

Анимация — это не самостоятельная сила, но она позволяет делать подвижными иллюзии, созданные при помощи Морока и Фата-морганы. Постигнув тайны Анимации, вампир может создать достоверную иллюзию живого существа, бегущей воды, колышущихся занавесей, ревущего пламени и т. д.

Правила: создав иллюзию, персонаж тратит пункт крови и получает возможность сообщать этой иллюзии либо одну сложную анимацию (например, зрительный морок в виде крадущегося за жертвой грабителя), либо множество мелких (например, фата-моргану в виде пустынной улицы с мерцающими фонарями и ветром, гоняющим мусор вдоль мостовых). Контроль анимации требует сосредоточенности, и если персонаж совершает какое-либо действие, требующее проверки, он сначала должен пройти проверку воли. Если проверка окажется неудачной, иллюзия немедленно рассеется.

Если персонаж перестаёт концентрироваться на иллюзии добровольно, он может «запрограммировать» анимацию на выполнение простых однообразных действий — чего угодно, что можно описать простым предложением (примером может служить прохаживающийся перед дверью охранник). Однако, перестав концентрироваться на иллюзии, персонаж уже не сможет сконцентрироваться на ней повторно — он может либо оставить всё как есть, либо развеять иллюзию и создать её заново. Поддерживаются и развеиваются анимированные мороки и фата-морганы точно так же, как неподвижные (см. выше).

•••• Постоянство

Эта сила также используется только в сочетании с мороком и фата-морганой. Она позволяет вампирам поддерживать даже те иллюзии, которые находятся вне их поля зрения. С помощью силы «Постоянство» Равнос любят придавать своим временным убежищам вид роскошных жилищ и отпугивать незваных гостей видом иллюзорных сторожевых псов.

Правила: персонаж тратит пункт крови, чтобы сделать созданную иллюзию постоянной. Постоянство действует в том числе и на анимированные мороки и фата-морганы. Помните, что персонаж может в любой момент развеять созданную им иллюзию, даже если она улучшена при помощи Постоянства.

••••• Кошмар наяву

Эта сила не просто создаёт иллюзии, но ещё и внедряет галлюцинации напрямую в чужое сознание. Жертва искренне убеждена в реальности созданных этой силой образов — воображаемый огонь обжигает её, воображаемая верёвка может задушить, а воображаемая стена не позволит пройти дальше. Тем не менее одновременно эта сила способна воздействовать только на одну жертву. Остальные увидят на месте галлюцинации простую иллюзию, которую смогут развеять как обычно, но жертве это всё равно не поможет — потребуется сильно постараться, чтобы убедить её в нереальности того, что с ней происходит. Помните также, что жертва с Ясновидением может попытаться увидеть невидимое (см. стр. 259).

Правила: персонаж тратит два пункта воли и создаёт иллюзию, которая сможет просуществовать до конца сцены (хотя её эффекты могут оказаться и куда более долговременными — см. далее). Если персонаж пытается нанести своей жертве урон, он должен пройти проверку манипуляции + хитрости (со сложностью, равной восприятию + самоконтролю/инстинктам жертвы). Каждый успех означает, что жертва получает одно неотвратимое тяжёлое повреждение — персонаж атакует разум и чувства жертвы, а не её тело. Если персонаж хочет ограничить наносимые повреждения или сделать их лёгкими, он должен сообщить об этом до проверки. Обратите внимание, что некоторые иллюзии могут иметь побочные эффекты (например, воображаемый огонь может ввергнуть вампира в Ротшрек).

Для того чтобы убедить жертву в иллюзорной природе галлюцинации, нужно получить два успеха при проверке обаяния + эмпатии (со сложностью, равной манипуляции + хитрости вампира, создавшего воображаемую реальность). Если затея удастся, все нанесённые этой силой повреждения тут же исчезнут. Обратите внимание, что сделать это можно только в течение суток после нанесения повреждений — в противном случае пережитое успеет осесть в памяти слишком глубоко, и на лечение придётся тратить кровь (если жертва вампир) или время (если смертный), как обычно.

Как бы то ни было, кошмар наяву не может убить свою жертву (конечно, если галлюцинации не запугают её до сердечного приступа). Жертва, оказавшаяся при смерти из-за полученных повреждений, просто теряет сознание (смертный) или впадает в торпор (вампир).

••••• • Ложный отклик

Иллюзия живого существа или нежити может быть совершенно неотличима от реальности, пока кто-нибудь не решит прочесть её разум или ауру. Неудачу при попытке считать эмоции или мысли иллюзии, конечно, можно списать на неудачу, сбой концентрации или любую другую причину из тех, что может прийти Сородичу в голову, но при помощи Ложного отклика вампир может наложить на созданную им иллюзию ложную ауру, записать ложные мысли и даже добавить подходящий психометрический след.

Правила: по желанию персонажа эта сила срабатывает автоматически при создании любой из иллюзий Фантасмагории. Если противник, использующий Ясновидение, Око хаоса (Помешательство 3 — см. стр. 193) или другую экстрасенсорную силу, получает в результате проверки меньше шести успехов, он определит наличие мыслей, чувств, натуры и других параметров, которые можно обнаружить при помощи соответствующей силы. Мысли, конечно, будут несложными и ограничиваться простейшими, но довольно правдоподобными реакциями на то, что происходит вокруг. Ауры будут светиться цветами соответствующих реакциям базовых эмоций — гнева, печали, ненависти, любви и счастья (тоже несложно и вполне достоверно). Оставленный иллюзией психометрический след сохранится до рассвета.

••••• • Мастерство иллюзий

Равнос, владеющий мастерством иллюзий, может пользоваться силами «Морок», «Фата-моргана» и «Анимация» без обычных ограничений и получает возможность поддерживать сразу несколько созданных с их помощью иллюзий. Для Сородича, уповающего на то, что силы Фантасмагории обходятся недёшево, встреча с мастером иллюзий может стать очень неприятным сюрпризом.

Правила: во-первых, эта сила позволяет не тратить пункты крови и воли при создании и анимации мороков и фата-морган. Во-вторых, теперь персонажу не нужно сохранять предельную сосредоточенность, управляя движениями анимированных иллюзий (см. выше), если их количество

не превышает показателя его интеллекта. И, наконец, в-третьих, теперь персонаж может поддерживать созданные им иллюзии, даже если они находятся вне его поля зрения; максимально возможное расстояние возрастает до 1,5 × [воля персонажа] километров. Естественно, если персонаж не имеет возможности наблюдать за тем, что происходит вокруг его иллюзий, он не сможет заставить их адекватно реагировать на происходящее.

••••• • Общий кошмар

Хотя иллюзия, созданная кошмаром наяву, видна всем, причинить вред она способна только одной жертве. Общий кошмар снимает это ограничение, позволяя вампиру насылать устрашающие видения на толпы врагов.

Правила: персонаж тратит два пункта воли, а также по одному пункту крови за каждую выбранную жертву, и проходит одну проверку манипуляции + хитрости, результаты которой применяются к каждой выбранной жертве по отдельности (сложность по-прежнему равна восприятию + самоконтролю/инстинктам жертвы).

••••• •• Наведение иллюзии

Эта сила позволяет Сородичу проецировать иллюзии в любую область, которую он может видеть или достаточно точно вообразить. В большинстве случаев это означает, что персонаж должен предварительно там побывать. Впрочем, словесного описания, фото или видео должно хватить.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + хитрости, чтобы «настроиться» на место наведения иллюзии. Сложность проверки определяется по таблице.

Сложность	Знакомство
6	Знаком с местом как с собственным убежищем или видит его при помощи Дальновидения или Психической проекции.
7	Бывал на месте несколько раз.
8	Бывал на месте один-два раза или видит его при помощи системы видеонаблюдения.
9	Знаком с местом на словах, по видео или необработанным фотографиям.

••••• •• Завеса неверия

Равнос, владеющий этой двоякой силой, способен создавать исключительно правдоподобные иллюзии, которые разум жертвы подсознательно стремится воспринимать как истину вне зависимости от того, насколько невероятные вещи она призвана показать. Если образ абсолютно нереалистичен (типа огнедышащего дракона или толпы инопланетян), жертва всё равно в него поверит, но воспоминания об увиденном практически сразу начнут выветриваться из её памяти. Потеряв иллюзию из виду, жертва вскоре будет совершенно искренне отрицать, что вообще была свидетелем чего-то экстраординарного. Эту силу можно использовать и с противоположной целью — для того, чтобы заставить жертву поверить в нереальность происходящего. В этом случае жертва просто сочтёт увиденное каким-то ловким трюком или игрой воображения и быстро выбросит этот не стоящий внимания пустяк из головы.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + хитрости (сложность 7). Количество успехов определяет, на скольких жертв распространится эффект Завесы неверия. Если персонаж использует эту силу для того, чтобы заставить свидетелей поверить в нереальность происходящего, лишь жертва с достаточно высоким показателем Ясновидения (см. врезку на стр. 259) сможет пробиться сквозь действие чар и понять, что перед ней не иллюзия, а реальность (или наоборот).

Успехи	Охват
1 успех	5 жертв
2 успеха	10 жертв
3 успеха	25 жертв
4 успеха	50 жертв
5 успехов	Жертвами становятся все свидетели

••••• ••• Синестезия

Каинит, постигший эту силу, способен тасовать чувственные ощущения жертвы по своему усмотрению. Так, он может выбрать одну жертву и обрушить на неё приступ синестезии полного спектра восприятия, временно лишив её возможности взаимодействовать с окружающим миром. Вампир при этом сам определяет, как именно исказить восприятие жертвы: поменять местами слух и обоняние, заменить боль наслаждением и т. п. Если же эта сила применяется против толпы, то ощущения жертв просто перемешиваются в случайном порядке, так что отдельно взятый человек может видеть глазами женщины напротив, слышать ушами мужчины в пяти метрах позади него и осязать кожей ребёнка на противоположном конце квартала. Как бы то ни было, эта сила способна сбить с толку кого угодно.

Правила: если персонаж применяет эту силу против одиночной жертвы, он тратит пункт воли и проходит проверку манипуляции + запугивания

(со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы). Если вампир применяет эту силу против толпы, сложность проверки равна 7; Синестезия подействует на всех, кто находится в зоне видимости вампира, а восприятие всех жертв снизится на количество пунктов, равное количеству полученных в результате проверки успехов. Жертвы, чьё восприятие в результате снизится до нуля, смогут только беспомощно оставаться на месте, ожидая, когда их восприятие придёт в норму (а произойдёт это только с восходом солнца). В случае с одиночной жертвой длительность синестезии определяется по таблице

Успехи	Длительность
1 успех	Одна неделя
2 успеха	Один месяц
3 успеха	Шесть месяцев
4 успеха	Один год
5 успехов	Эффект становится постоянным

••••• •••• Майяпарисатья

Эта сила Фантасмагории позволяет вампиру изменять и создавать материальные объекты и даже живых существ (пусть и ненадолго). При помощи Майяпарисатьи вампир может превратить воздух в огонь, сделать запертую дверь бесплотной или просто вычеркнуть существующий объект из реальности, оставив о нём только смутные воспоминания.

Правила: персонаж тратит 10 пунктов крови, понижает свой показатель воли на один пункт и проходит проверку манипуляции + хитрости. Если целью является неодушевлённый объект, сложность проверки равна 6; если жертва — другой персонаж, сложность равна его показателю воли. При помощи Майяпарисатьи можно воздействовать на любые объекты или жертвы в радиусе нескольких километров от персонажа — главное, чтобы сам персонаж знал об их существовании. Кроме того, эту силу можно применять в сочетании с наведением иллюзии (см. выше), но только массово или по площади: точечного эффекта таким образом добиться не получится. Количество жертв, на которых эта сила может воздействовать одновременно, равно показателю воли персонажа.

При взаимодействии с объектами количество успехов определяет, насколько серьёзно персонаж может их изменить. Если не сказано обратное, все изменения сохраняются до конца сцены. Персонаж может подвергнуть выбранному изменению любое количество объектов в области действия силы (по собственному усмотрению):

Успехи	Эффект
1 успех	Обезвредить объект (затупить мечи, заклинить огнестрельное оружие и т. п.); создать большое облако густого дыма.
2 успеха	Превратить объект в другой объект (превратить свечи в пауков и т. п.).
3 успеха	Сделать твёрдый объект бесплотным или наоборот (превратить стальную дверь в дымку, туман — в мрамор и т. п.).
4 успеха	Радикально изменить свойства объекта (сделать кирпичи огнеопасными).
5 успехов	Радикально изменить свойства окружения (обратить гравитацию, сделать воду стоячей, а берега — текучими и т. п.).
6+ успехов	Вычеркнуть любой объект из реальности. Это единственный постоянный эффект. Правила вычёркивания из реальности жертв описаны ниже.

Если сила применяется в отношении одушевлённой жертвы, описанные в таблице изменения затрагивают всё её тело. Если персонаж использует силу для того, чтобы вычеркнуть жертву из реальности, каждый успех наносит жертве два неотвратимых губительных повреждения и снижает силу и выносливость жертвы на один пункт. Повреждения исцеляются как обычно, а характеристики приходят в норму в конце сцены. Пока повреждения не будут вылечены, жертвы Майяпарисатьи будут выглядеть как смутные и смазанные отражения самих себя.

Ясновидение

Ясновидение наделяет персонажа сверхъестественным восприятием. На начальных этапах чувства персонажа просто становятся острее, но по мере постижения этой Дисциплины вампир получает возможность видеть ауры и даже читать чужие мысли. Кроме того, Ясновидение позволяет игнорировать ментальные иллюзии вроде тех, которыми оперирует Дисциплина Сокрытия (см. врезку «Видеть невидимое» на стр. 259).

Однако, используя силы Ясновидения, вампиру следует проявлять осторожность. Окружающий мир, воспринимаемый персонажем через призму обострённых до предела чувств, может легко отвлечь каким-нибудь прекрасным зрелищем или оглушить чересчур громкими звуками или резкими запахами. Если персонаж использует

Ясновидение, когда вокруг происходит что-нибудь динамичное или неожиданное, он должен пройти проверку воли, чтобы узнать, сумел ли вампир отфильтровать поток избыточной информации (сложность проверки 4 или больше, если воздействие особенно интенсивно). Неудача означает, что восприятие персонажа перегружается и он на один-два хода полностью утрачивает связь с окружающей действительностью. Хотя Малкавиане и Тореадоры наиболее подвержены таким сенсорным перегрузкам, Тремер и Цимисхи тоже не застрахованы от побочных эффектов этой Дисциплины.

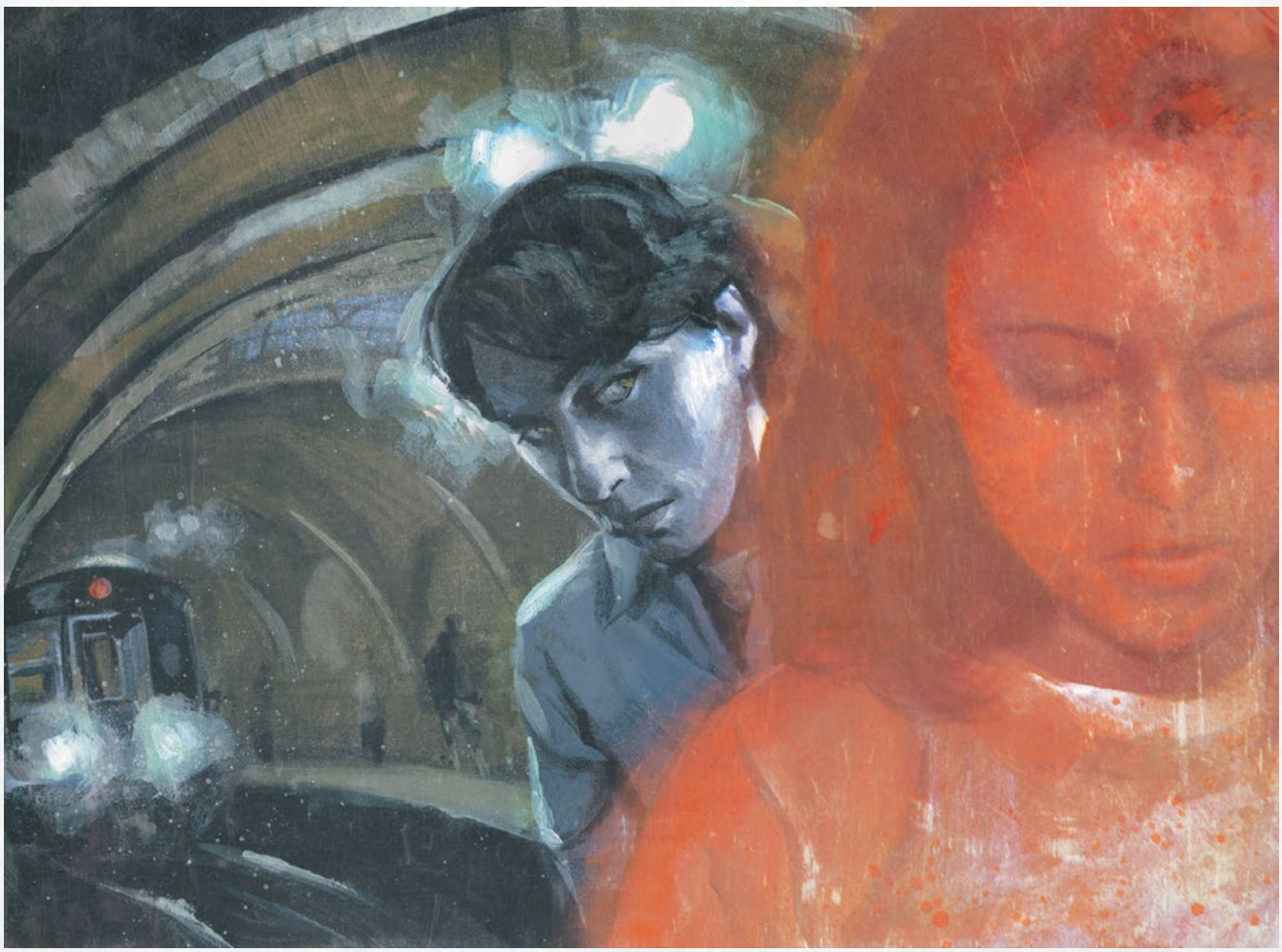
Наиболее полезной характеристикой для персонажа с Ясновидением является восприятие — чем выше его значение, тем больше информации можно получить.

• Обострение чувств

Эта сила углубляет и усиливает восприятие вампира: вкус и осязание становятся вдвое чувствительнее (вампир может ощутить вкус растворённого в крови жертвы алкоголя, почувствовать слабину скрывающей тайник половицы и т. п.), а зрение, слух и обоняние вдобавок ещё и вдвое острее, позволяя персонажу видеть мельчайшие детали, слышать самые тихие звуки и различать тончайшие нюансы запахов на вдвое большем расстоянии, чем обычно. Сородич может усиливать и снова притуплять свои чувства в любой момент и на любой срок по собственному усмотрению. Если рассказчик позволит, обострённые чувства могут значительно облегчить вампиру охоту.

В некоторых ситуациях данная сила может стать источником экстрасенсорного, почти провидческого озарения. Эти краткие, смутные переживания могут восприниматься как странные предчувствия, резкие проблески эмпатии, бегающие по телу мурашки и тому подобные ощущения. Вампир не в силах контролировать эти озарения, но со временем может научиться относительно точно понимать их значение.

Впрочем, за подобные удовольствия нужно платить. Вампира, использующего эту силу, может сбить с толку яркий свет, громкие звуки и резкие запахи. Кроме того, особенно интенсивное и неожиданное воздействие (вроде направленного в лицо прожектора или раската грома) может ослепить или оглушить вампира на несколько часов.



Правила: активация этой силы является рефлекторным действием, не требует проверок и траты пунктов крови или воли. Если сила активна, сложность проверки обнаружения внешнего стимула при помощи органов чувств (например, проверки восприятия + бдительности) уменьшается на количество пунктов, равное показателю Ясновидения.

Рассказчик также может использовать эту силу, чтобы узнать, заметил ли персонаж ту или иную угрозу. В данном случае рассказчик должен втайне от игроков пройти проверку Ясновидения персонажа. Сложность этой проверки определяется природой угрозы. Например, для того, чтобы ощутить, что в затылок ему направлен ствол пистолета, персонаж должен пройти проверку со сложностью 5, а если задача в том, чтобы внезапно осознать, что на Примогена готовится покушение, сложность вырастет до 9. Обратите внимание, что и в том, и в другом случае предчувствие — это не чудо и не мистическое откровение; оно обязательно должно основываться на восприятии и интерпретации деталей окружающей Сородича обстановки.

По желанию игрока персонаж при помощи этой силы может усилить только одно из пяти чувств по своему выбору. В данном случае сложность обнаружения внешнего стимула при помощи этого чувства снижается на один пункт, а сложность попыток избежать ослепления или ошеломления возрастает на один пункт.

Обратите внимание, что эта сила, в отличие от Глаз Зверя (см. стр. 160), не позволяет персонажу видеть в кромешной темноте, но благодаря Обострению чувств сложность действий в темноте возрастает только на один пункт, а не на два, как обычно; кроме того, персонаж при этом может вести огонь из огнестрельного оружия — главное, чтобы он мог слышать, обонять или иным образом ощущать местоположение цели.

•• Чтение ауры

При помощи этой силы вампир может воспринимать психические ауры, испускаемые всеми смертными и бессмертными существами. Аура — это полупрозрачный ореол, светящийся сменяющими друг друга цветами (самое сложное здесь — научиться правильно их определять). Даже самый обыкновенный человек может обладать довольно сложной многоцветной аурой, в которой будут доминировать цвета самых сильных эмоций, разбавленных завитками и вспышками мимолётных или глубоко затаённых чувств.

Если эмоции персонажа меняются, вместе с ними плавно меняются и цвета его ауры, формируя зыбкий, текучий узор. Чем сильнее эмоция, которую испытывает персонаж, тем ярче соответствующий ей цвет. Опытный вампир способен многое узнать о субъекте, наблюдая за изменениями яркости и оттенков его ауры.

Помимо эмоционального состояния индивида, вампиры при помощи этой силы могут определять природу сверхъестественных существ. Например, цвета в ауре вампира заметно бледнее, чем в ауре человека; аура мага искрится мистической энергией; аура оборотня сияет яркими красками; аура призрака едва различима и мерцает, как огонёк свечи на ветру; а ауру феи пронизывает характерное радужное свечение.

Правила: персонаж должен пристально посмотреть на выбранного индивида в течение нескольких секунд, после чего пройти проверку восприятия + эмпатии (сложность 8). Количество успехов определяет, как много персонаж увидел и насколько хорошо понял увиденное (см. таблицу ниже). Неудача означает, что персонаж не смог разобрать в игре цветов ничего определённого. Провал означает, что персонаж ошибся и неверно интерпретировал увиденное. Вероятно, рассказчик захочет пройти эту проверку втайне от игроков, чтобы те не знали, насколько точна полученная в результате проверки информация.

Успехи	Эффект
1 успех	Насыщенность (яркая или бледная)
2 успеха	Основной цвет
3 успеха	Основные узоры
4 успеха	Мимолётные изменения
5 успехов	Мельчайшие нюансы цветовых последовательностей и узоров

Рассказчик может использовать таблицу «Цвета ауры» — она даёт общее представление о соответствии цветов и основных эмоций. Обратите внимание, что при помощи Чтения ауры практически невозможно точно сказать, лжёт собеседник или же нет, — вампиры лживы по самой своей природе, но даже смертный может испытывать тревогу и при этом правдиво отвечать на заданный вопрос. Эта сила, однако, позволяет довольно точно оценивать эмоциональное состояние собеседника и таким образом решать, стоит ли, например, доверять человеку, который в данный момент сам — буквально — лучится недоверием.

При желании игрок может заявить, что его персонаж использует Чтение ауры для того, чтобы «просканировать» с его помощью большое пространство (например, танцпол ночного клуба или заполненный посетителями выставочный зал). В данном случае персонаж должен решить, какую характеристику он хочет отыскать при помощи

этого поверхностного осмотра — информация о наличии или отсутствии этой характеристики будет единственным результатом успешной (или провальной) проверки. Если рассказчик пожелает, количество успехов может повлиять на скорость этого осмотра. Например, активируя силу, игрок может спросить: «Кто в этом помещении нервничает сильнее всех?» или: «Есть ли в свите председателя совета директоров вампиры?». После этого персонаж, если пожелает, может сосредоточиться на выявленной цели и прочесть её ауру уже в обычном, индивидуальном порядке.

Пока длится сцена, персонаж может относительно точно прочесть чужую ауру только один раз за сцену (попытки сканирования не в счёт). Любая последующая попытка, закончившаяся неудачей, будет считаться провальной — имея дело со столь неоднозначной и изменчивой материей, как аура, персонаж рискует принять желаемое за действительное и, соответственно, неверно оценить чужие намерения. Персонажу потребуется 24-часовая передышка, чтобы избавиться от этого побочного эффекта.

Чтение ауры позволяет, хотя и не без труда, видеть ауры невидимых (или незаметных) глазу существ. Подробнее об этом рассказано во врезке «Видеть невидимое» на стр. 259.

••• Психометрия

Когда кто-нибудь пользуется предметом достаточно долго, он оставляет на нём свой психический отпечаток. Вампир, сведущий в Психометрии, может считывать эти отпечатки и с их помощью узнавать, кто владел этим предметом, когда держал его и что делал с ним в последний раз (труп в этом смысле тоже является предметом, так что персонаж при желании сможет без проблем «прочитать» и чьё-нибудь мёртвое тело). Считанная информация редко бывает понятной и подробной, психический отпечаток в этом смысле больше похож на размазанный снимок, чем на целостную картину. Впрочем, Сородич способен извлечь полезную информацию даже из этого скудного источника. Несмотря на то, что наиболее яркий отпечаток всегда оставляет последний владелец предмета, самый стойкий психический след обычно принадлежит тому, кто владел предметом дольше.

Для того чтобы активировать эту силу, вампир должен коснуться предмета или, если это возможно, взять его в руки и погрузиться в неглубокий медитативный транс. Пребывая в этом состоянии, вампир слабо осознаёт, что происходит вокруг, но громкого звука или иного раздражающего воздействия достаточно, чтобы немедленно привести его в чувство.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + эмпатии. Сложность этой проверки

Цвета ауры

Значение	Цвет
Агрессия	Пурпурный
Вдохновение	Золотистый
Влечение	Бордовый
Восторг	Фиолетовый
Гнев	Красный
Диаблерист	Чёрные полосы
Зависть	Тёмно-зелёный
Идеализм	Жёлтый
Любовь	Синий
Мечтательность	Пульсирующее свечение
Невинность	Белый
Недоверие	Светло-зелёный
Ненависть	Чёрный
Обида	Коричневый
Одержимость	Зелёный
Печаль	Серебристый
Подавленность	Серый
Подозрительность	Тёмно-синий
Психическое расстройство	Завораживающие узоры
Растерянность	Разноцветное мельтешение
Скромность	Лавандовый
Сострадание	Светло-розовый
Спокойствие	Голубой
Страх	Оранжевый
Счастье	Алый
Тревога	Мелькающие помехи
Щедрость	Розовый
Ярость	Пёстрая рябь
Вампир	Тусклые цвета
Гуль	Тусклые вкрапления
Маг	Мерцающие искры
Оборотень	Яркие, насыщенные цвета
Призрак	Блёклые, едва различимые цвета
Фея	Радужные отблески

определяется возрастом психического отпечатка, а также силой личности того, кто его оставил, или интенсивностью эмоций, сопровождавших самое яркое из «пережитых» предметом событий. Так, например, если персонаж имеет дело с пистолетом, из которого пару часов назад было совершено убийство, сложность будет равна 4, а при попытке определить, кому принадлежала окровавленная кукла, датированная концом XIX века, сложность вполне может быть равна 9.

Чем сильнее была эмоциональная связь владельца с предметом, тем более сильным будет его отпечаток — и тем больше информации Сородич сможет из него извлечь. События, сопряжённые с сильными эмоциями (вручение подарков, пытки, семейные драмы) также оставляют более чёткий и долговременный отпечаток, чем краткие и более обыденные контакты. Количество успехов определяет, какую информацию и в каком объёме получит персонаж (см. таблицу).

Результат	**Информация**
Провал	Персонажа захлёстывает поток эмоциональных переживаний (теряет возможность действовать на протяжении следующих 30 минут).
Неудача	Никакой ценной информации.
1 успех	Самая базовая информация (например, пол или цвет волос последнего владельца).
2 успеха	Ещё один фрагмент базовой информации.
3 успеха	Более полезная информация о последнем владельце (например, возраст или эмоциональное состояние того, кто пользовался предметом в последний раз).
4 успеха	Имя владельца.
5+ успехов	Практически вся возможная информация о последнем владельце предмета и их совместной истории.

Некоторые предметы (по желанию рассказчика) могут нести настолько сильный эмоциональный отпечаток, что любой психометрический контакт с ними может по умолчанию считаться успешным. Примером такого предмета может служить, например, кинжал, пронзивший грудь Цезаря; наконечник Копья Судьбы; клык Дракулы и т. п.

•••• Телепатия

Вампир проецирует частицу своего сознания в разум находящегося неподалёку смертного, создавая таким образом ментальную связь, которая позволяет им общаться без помощи слов, а заодно обеспечивает вампиру доступ к самым потаённым мыслям жертвы (Сородич просто слышит их в своей голове, как если бы жертва проговаривала их вслух).

Это одна из самых полезных вампирских способностей — располагая временем, Сородич может узнать о жертве всё, причём без её ведома. Тремер и Цимисхи активно используют эту силу для того, чтобы выведывать чужие секреты и управлять своими смертными слугами усилием воли.

Правила: персонаж проходит проверку интеллекта + хитрости (сложность равна значению воли жертвы). Для того чтобы отправить жертве мысленное послание, достаточно одного успеха. Жертва понимает, что появившаяся в её голове мысль происходит откуда-то извне, но не сможет понять, откуда именно, пока не пройдёт проверку восприятия + шестого чувства (со сложностью, равной манипуляции + хитрости вампира).

Если персонаж хочет прочесть чужие мысли, то каждый успех можно обменять на один фрагмент информации. Скрытые помыслы прочесть сложнее, чем поверхностные мысли — для того, чтобы проникнуть в потаённые глубины разума, потребуется минимум пять успехов.

Телепатия работает гораздо хуже, если жертва — нежить или другое сверхъестественное существо. Персонаж должен потратить пункт воли, прежде чем попытаться пройти проверку как обычно. Собственно, чтение или передача мыслей траты пунктов воли уже не требует. Уловив в своей голове чужие мысли, жертва сразу понимает, что дело нечисто, но персонаж может попытаться изменить свой «мысленный голос» при помощи проверки манипуляции + хитрости (со сложностью, равной восприятию + шестому чувству жертвы), чтобы жертва не поняла, что «говорит» именно персонаж.

Мы рекомендуем рассказчику описывать чужие мысли как поток образов и ощущений, а не как последовательность законченных предложений (здесь понадобятся силы вроде Телепатической связи — см. стр. 257). Вместо того чтобы делать безапелляционные заявления вроде «Он планирует убить нового парня своей бывшей любовницы», лучше описать что-нибудь вроде «Ты видишь поток стремительно сменяющих друг друга образов: пара, страстно целующаяся в дверном проёме; мужчина, в одиночестве бредущий в ночи; руки, мёртвой хваткой вцепившиеся в руль, и силуэт человека, переходящего улицу — твоё смертное сердце начинает колотиться как бешеное, двигатель ревёт, а над всем этим ощущается пылающий гнев, мучительная

душевная боль и страх одиночества». Подобные описания не только добавляют истории глубины, но и оставляют игроку простор для толкования увиденного. В конце концов, чтение чужих мыслей, особенно если разум жертвы болен или пребывает в смятении, — задача отнюдь не самая тривиальная.

••••• Психическая проекция

Сородич, владеющий этой потрясающей силой, способен проецировать сознание и восприятие за пределы своего физического тела, фактически формируя таким образом сущность, целиком состоящую из психической энергии. Это так называемое астральное тело вампира невосприимчиво к физическому урону, не чувствует усталости и может перемещаться с невероятной скоростью по всей поверхности Земли, внутри земных недр и даже в космосе (в пределах лунной орбиты).

Пока астральное тело Сородича активно, его физическое тело пребывает в мертвенном оцепенении, похожем на торпор, — вампир не ощущает его и не знает, что происходит вокруг (если, конечно, астральное тело не находится рядом с ним). Проекцию и тело соединяет бесплотная серебряная нить; если эту нить рассечь, разум Сородича останется в астрале — мире призраков, духов и теней. Конечно, астральное тело может попытаться отыскать дорогу назад и вернуться в своё физическое тело, но это ужасное и крайне опасное путешествие может затянуться надолго — к тому же никто не гарантирует, что оно закончится благополучно. Именно поэтому многие Сородичи, владеющие искусством Психической проекции, не решаются покидать свои тела надолго, даже несмотря на то, что награда за риск может быть очень заманчивой.

Правила: для того чтобы отправиться в астральное путешествие, персонаж должен потратить пункт воли и пройти проверку восприятия + шестого чувства. Сложность проверки зависит от дистанции и сложности предполагаемого путешествия: сложность будет равна 5, если пункт назначения находится в поле зрения персонажа; 7 — если пункт назначения находится относительно недалеко или в хорошо знакомом месте; 9 — если пункт назначения находится особенно далеко, да ещё и в незнакомом месте (например, если персонаж, который ни разу не выезжал за пределы Северной Америки, пытается спроецировать себя куда-нибудь на Дальний Восток и вдобавок «срезать» через поверхность Земли). Чем больше успехов, тем точнее будет проекция и тем быстрее астральное тело доберётся до пункта назначения.

Неудача означает, что персонаж не сумел отделить сознание от тела, а провал обязательно приведёт к каким-нибудь неприятным последствиям. Так, например, персонаж может спроецировать своё астральное тело в случайное место на Земле или в царстве духов, появиться где-нибудь в разгар солнечного дня (персонаж может испытать приступ безумия от неожиданности — солнечный свет как таковой не способен причинить астральному телу никакого вреда) или запустить проекцию настолько резко, что оборвётся серебряная нить.

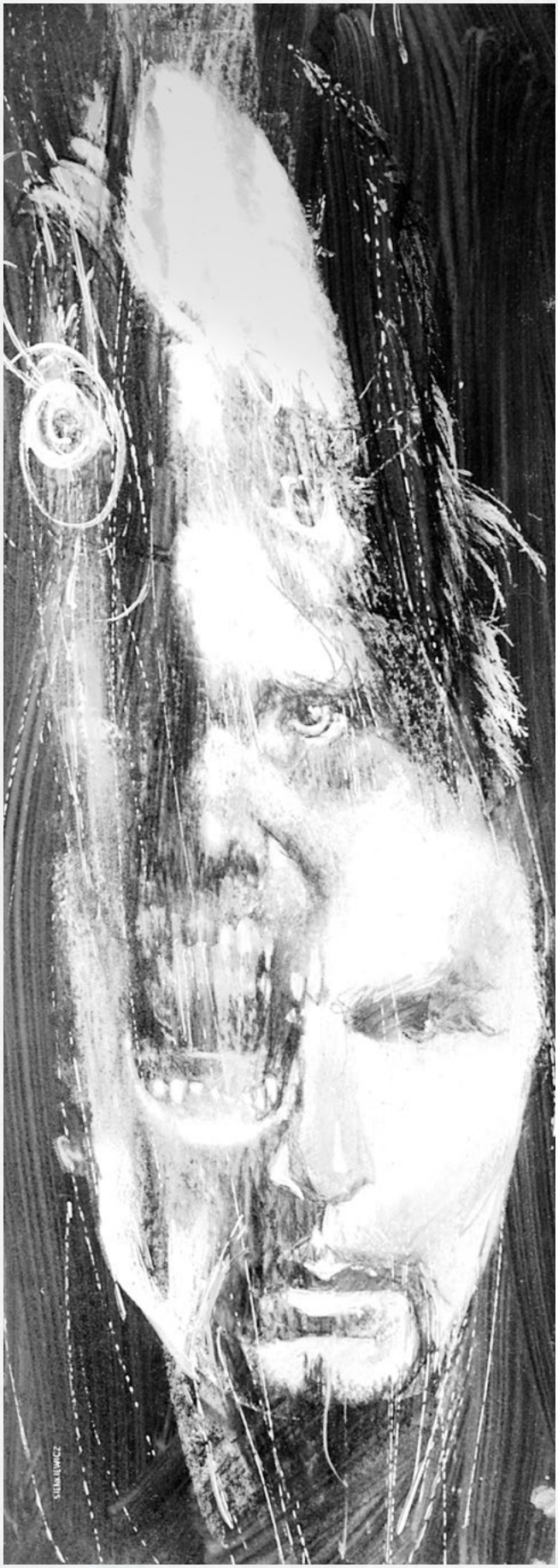
При желании персонаж может потратить пункт воли на то, чтобы создать астральную проекцию, и ещё один пункт воли на то, чтобы безошибочно отправить её в пункт назначения. Это исключение из правила, запрещающего тратить больше одного пункта воли за ход.

Каждая сцена, проведённая персонажем в состоянии психической проекции, требует траты ещё одного пункта воли и ещё одной проверки (с той же сложностью, что и первая). Неудача означает, что персонаж заблудился и теперь должен отыскать дорогу назад при помощи своей серебряной нити. Провал означает, что нить рвётся и проекция персонажа теряется на просторах таинственного мира духов.

Астральное тело персонажа может свободно перемещаться со скоростью около 1500 км/ч, но не способно взаимодействовать с любыми материальными объектами. Говорят, что в мире духов существуют какие-то неведомые артефакты, которые персонаж сможет использовать, если, конечно, сумеет отыскать. Впрочем, вернувшись в своё физическое тело, персонаж не сможет прихватить астральные находки в материальный мир.

Потратив пункт воли, персонаж, находящийся в астральном теле, может проявиться в материальном мире в виде призрачного силуэта. Силуэт остаётся видимым на один ход, после чего снова становится невидимым. Персонаж при этом не может взаимодействовать с материальными объектами, но может говорить. Впрочем, даже бестелесный персонаж может пользоваться Ясновидением и (с разрешения рассказчика) другими не требующими наличия физического тела силами Анимализма, Помешательства, Доминирования, Некромантии, Затмения, Величия, Тауматургии и т. п. Однако для того, чтобы воспользоваться такой возможностью, персонаж должен получить хотя бы три успеха при создании психической проекции.

Если два астральных тела встретятся, они смогут взаимодействовать друг с другом, как если бы они оба были материальными. Они смогут прикасаться друг к другу, разговаривать и даже драться (если захотят). Однако, поскольку у астральных тел нет, собственно, тел, их физические характеристики на время пребывания в астрале заменяются ментальными и социальными (смекалка используется



вместо ловкости, манипуляция — вместо силы, а интеллект — вместо выносливости). Кроме того, астральные тела могут причинить друг другу вред, только оборвав противнику серебряную нить. Повреждение, полученное астральным телом в бою, не сказывается на его здоровье, но отнимает один пункт воли; когда пункты воли кончаются, серебряная нить рвётся.

Хотя астральные тела обычно путешествуют по миру, практически не отличимому от материального, персонаж при желании может отправиться в более глубокие слои мира духов, а если он заблудится или его серебряная нить разорвётся, он может оказаться там и против своего желания. Существа, чувствительные к потусторонним возмущениям (например, призраки, оборотни и некоторые маги из числа астральных путешественников), могут заметить присутствие астрального тела персонажа и так или иначе отреагировать на его присутствие (обратите внимание, что астральное тело не считается призраком с точки зрения Некромантии). Для того чтобы заметить присутствующее поблизости астральное тело, наблюдатель должен пройти проверку восприятия + шестого чувства (сложность 8) и набрать больше успехов, чем набрал персонаж при создании своей психической проекции. Однако даже тот, кто заметил присутствие астрального тела, не сможет узнать, кому оно принадлежит: проекция останется для него смутным, почти неразличимым силуэтом.

Мы рекомендуем рассказчикам сделать мир духов, в котором путешествует астральное тело персонажа, максимально странным, загадочным и сказочным настолько, насколько это возможно. Потусторонний мир — яркое, фантастическое место, где истинная природа вещей проявляется особенно полно и зачастую разительно отличается от того, к чему привычны жители материального мира.

••••• • Дальновидение

Используя Дальновидение, вампир может воспринимать события, которые происходят от него на значительном расстоянии, не прибегая к Психической проекции. Сосредоточившись на знакомом индивиде, месте или предмете, персонаж может узнать, что происходит вокруг выбранного объекта, и при этом не утратить связи со своим собственным окружением.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + эмпатии (сложность 6) и описывает объект, на котором он пытается сконцентрироваться. Каждый успех позволяет ему на протяжении одного хода воспринимать то, что происходит вокруг выбранного объекта. Персонаж при этом может использовать другие силы Ясновидения,

как если бы он сам находился на месте этого объекта. Однако используя эту силу, персонаж вынужден разделять своё внимание между тем, что он воспринимает при помощи Дальновидения, и тем, что происходит вокруг него самого, так что, взаимодействуя со своим окружением, он получает +3 к сложности соответствующих проверок.

••••• • Предвидение

Некоторые люди знают, чем закончится фраза, ещё до того, как собеседник её произнесёт. Некоторые вампиры, сведущие в искусстве Предвидения, могут знать, чем начнётся фраза, которую собеседник ещё только собирается произнести. Предвидение, по сути своей, — это поверхностное, но постоянное телепатическое сканирование окружающих. Эта сила, конечно, не позволяет вампиру проникнуть в сознательные мысли окружающих, но тем не менее обеспечивает ему представление о том, какие чувства их обуревают, какие подсознательные порывы они подавляют и как они на самом деле относятся к поднятым в разговоре темам.

Правила: когда герой участвует в разговоре, и любой из его участников (в том числе сам персонаж) проходит социальную проверку, персонаж может потратить пункт крови и пройти предварительную проверку восприятия + эмпатии (со сложностью, равной манипуляции + хитрости собеседника). Каждый успех позволяет либо увеличить пул последующей социальной проверки персонажа на один d10, либо уменьшить на один d10 пул социальной проверки собеседника (по выбору игрока).

••••• • Телепатическая связь

Телепатия (см. стр. 254) позволяет персонажу читать поверхностные мысли и общаться одновременно только с одним индивидом. Телепатическая связь, в свою очередь, формирует целую сеть, которая позволяет персонажу общаться с большим количеством личностей, обмениваясь с ними фразами, образами и целыми концепциями буквально со скоростью мысли. Вампир, обладающий этой силой, может действовать как своего рода телепатическая АТС, обеспечивая контакт между любыми участниками своей мысленной сети по своему усмотрению.

Правила: персонаж проходит проверку обаяния + эмпатии (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы), чтобы установить контакт, но если жертва вступает в телепатическую связь добровольно, проверка не требуется. Максимальная дистанция связи и максимальное число участников сети зависят от показателя Ясновидения персонажа, устанавливающего телепатическую связь (см. таблицу).

Показатель Ясновидения	Количество жертв	Максимальная дистанция связи
Ясновидение 6	3 жертвы	800 километров
Ясновидение 7	Показатель восприятия персонажа	1500 километров
Ясновидение 8	Восприятие + эмпатия	800 километров на пункт интеллекта персонажа
Ясновидение 9	[Восприятие + эмпатия] ×2	1500 километров на пункт интеллекта персонажа

••••• •• Познание кармы

Сила «Чтение ауры» (Ясновидение 2) позволяет персонажу взглянуть на душу жертвы, но её возможности не идут ни в какое сравнение с возможностями Познания кармы, — силы, при помощи которой вампир способен понять, что именно движет теми, кто его окружает.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + эмпатии (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы). Результат проверки определяет, какую информацию он получит (см. таблицу ниже).

Результат	Информация
Провал	Персонаж на одну ночь получает психическое расстройство или психологический/ментальный/сверхъестественный недостаток жертвы (по выбору рассказчика).

Неудача	Никакой ценной информации.
1 успех	Как пять успехов при чтении ауры (см. стр. 252).
2 успеха	Также позволяет определить натуру, маску и Человечность/Путь жертвы.
3 успеха	Также позволяет определить наличие стороннего воздействия на разум и душу жертвы: Доминирование, демонический пакт и т. п.
4 успеха	Также позволяет определить показатели добродетелей, воли и Человечности/Пути жертвы.
5+ успехов	Также позволяет определить состояние кармы жертвы. Этот крайне абстрактный момент полностью отдаётся на откуп рассказчику, но в целом полученная информация должна давать представление о балансе между хорошими и плохими поступками жертвы за последнее время и за всю предшествующую жизнь. Если сюжет хроники позволяет, персонаж также может увидеть инциденты и поступки, оказавшие наибольшее влияние на жизнь жертвы. Кроме того, на этом этапе персонаж сможет определить наличие некоторых судьбоносных сверхъестественных недостатков (типа «проклятия» или «рока»).

••••• •• Сражение с отражением

Эту силу первой постигла старейшина клана Тореадор, завоевавшая себе славу грозной фехтовальщицы и самой востребованной наёмной чемпионки клана Вентру. Сражение с отражением — это, по сути своей, постоянное поверхностное телепатическое сканирование противника, но, в отличие от Предвидения, направленное не на социальное, а на боевое взаимодействие.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку восприятия + используемой жертвой боевой способности (со сложностью, равной манипуляции + боевой способности жертвы). Каждый успех позволяет увеличить на один d10 пул любой направленной против жертвы проверки. Эффект силы длится один ход, а в бою её применение считается действием. Жертва должна находиться в пределах расстояния, равного показателю воли персонажа в метрах.

••••• ••• Психический удар

Психический удар — это прямое и очень агрессивное ментальное воздействие сокрушительной психической мощи старейшины на разум жертвы. Единственные внешние признаки нанесённого психического удара обычно ограничиваются парой лопнувших капилляров и гримасой мучительной боли на лице несчастной жертвы: эта сила наносит незаметные внутренние повреждения. Медицинское обследование смертной жертвы, скончавшейся от психического удара, выявит смерть от естественных причин (например, сердечного приступа или лопнувшей аневризмы); убитый психическим ударом вампир мгновенно превращается в прах (вне зависимости от возраста).

Правила: персонаж должен коснуться жертвы или установить с ней зрительный контакт, потратить три пункта крови (и один пункт воли, если жертвой является вампир или другое сверхъестественное существо) и пройти встречную проверку манипуляции + запугивания против воли жертвы. Результат определяется количеством оставшихся у персонажа успехов.

Успехи	**Эффект**
Провал	Жертва становится невосприимчивой к психическому удару персонажа на одну ночь за каждую полученную персонажем «1».
Неудача	Жертва остаётся невредимой и получает возможность понять, что некто пытался нанести ей психический удар. Для этого она должна пройти проверку восприятия + шестого чувства (сложность 6).
1 успех	Жертва потрясена, но невредима. Она теряет один пункт воли.
2 успеха	Жертва серьёзно напугана. Она теряет три пункта воли и, если является вампиром, должна пройти проверку смелости (со сложностью, равной показателю Ясновидения персонажа), чтобы не впасть в Ротшрек (см. стр. 324).
3 успеха	Жертва теряет шесть пунктов воли и, если является вампиром, должна пройти проверку смелости, как описано выше. Если жертва при этом потеряет свой последний пункт воли, её показатель воли также снизится на один пункт, а сама жертва получит три лёгких повреждения (проверка на прочность действует как обычно).

4 успеха	Жертва теряет все пункты воли, её показатель воли снижается вдвое (округляйте в меньшую сторону), а сама жертва получит три тяжёлых повреждения (проверка на прочность действует как обычно).
5 успехов	Жертва проходит проверку воли (сложность 7). В случае успеха срабатывает эффект четырёх успехов, а жертва вдобавок теряет сознание до конца ночи. В случае неудачи психический удар убивает её на месте.

•••••• •••• Ложный сон

Вероятно, именно эта сила лежит в основе искренней веры многих малкавиан в то, что их прародитель жив и здравствует где-то в астрале. Ложный сон позволяет духу вампира покидать своё тело, пока оно находится в торпоре. Со стороны ложный сон не отличим от настоящего торпора, но разум вампира при этом способен путешествовать в виде астрального тела, думая и воспринимая окружающий мир как обычно.

Правила: проверка не требуется. Эта сила активируется каждый раз, когда вампир впадает в торпор. Его астральное тело при этом перемещается по правилам Психической проекции. Однако, погрузившись в ложный сон, вампир не сможет выйти из торпора самостоятельно — его должен кто-нибудь разбудить (см. стр. 303).

Если серебряная нить вампира, пребывающего в состоянии ложного сна, будет рассечена (см. правила астральной битвы в описании Психической проекции на стр. 255), его показатель воли снизится вдвое (округляйте в меньшую сторону), а показатель Ясновидения сократится до 8 пунктов (и волю, и Ясновидение можно будет восстановить за пункты опыта). Через год и один день астральное тело вампира самостоятельно вернётся в своё материальное вместилище — до этого момента пробудить находящегося в торпоре вампира не получится

Видеть невидимое

Ясновидение позволяет Сородичам воспринимать вещи, попросту недоступные человеческим органам чувств. Так, помимо всего прочего, при помощи Ясновидения можно видеть сверхъестественных существ, скрытых от невооружённого глаза (например, призраков — или вампиров, использующих Дисциплину Сокрытия) или игнорировать иллюзии, созданные Дисциплиной Фантасмагории.

Примечание: под «невооружённым глазом» мы понимаем в том числе и проверки шестого чувства, не связанные с силами Ясновидения.

- **Сокрытие**: когда персонаж активирует Обострение чувств для того, чтобы заметить противника, использующего Сокрытие, он может преуспеть, только если показатель его Ясновидения выше показателя Сокрытия его противника, а сам персонаж при этом успешно пройдёт проверку восприятия + шестого чувства со сложностью, равной 7 — [Ясновидение — Сокрытие]. Если же показатель Сокрытия соперника выше, персонаж попросту не сможет его обнаружить. Если показатели этих двух Дисциплин равны, персонаж и его противник должны пройти встречную проверку восприятия + шестого чувства (персонаж с Ясновидением) против манипуляции + хитрости (противник с Сокрытием). Сложность обеих проверок равна 7; победит тот, у кого окажется больше успехов.
- **Фантасмагория**: персонаж с Ясновидением может попытаться проигнорировать эффект иллюзии, созданной при помощи Фантасмагории. При этом персонаж с Ясновидением должен активно искать иллюзию (т.е. игрок должен заявить рассказчику, что его персонаж пытается целенаправленно её обнаружить). Затем персонаж с Ясновидением и противник с Фантасмагорией должны сравнить показатели своих Дисциплин и действовать так, как описано выше на примере Сокрытия.
- **Прочие силы**: поскольку силы существ вроде магов и призраков действуют не так, как вампирские Дисциплины, простое сравнение показателей не сработает. Чтобы не переусложнять систему правил, позвольте персонажу и его противнику пройти встречную проверку восприятия + шестого чувства (персонаж с Ясновидением) против манипуляции + хитрости (противник). Сложность обеих проверок равна 7; победит тот, у кого окажется больше успехов.

Глава пятая
Правила

Воистину лучше править под покровом тьмы,
Чем рядиться в маску скромности при свете дня.

Отрывки из Эрджияса

На первый взгляд может показаться странным, что в игре, делающей акцент на повествовании, есть чёткие правила, которые его регламентируют, но тут важно помнить, что игровой аспект является столь же неотъемлемой частью настольных ролевых игр, сколь и ролевой.

Правила игры существуют для того, чтобы у всех участников был механизм честного и беспристрастного разрешения спорных ситуаций. Когда два игрока взаимодействуют с игровым миром, они должны знать, каковы шансы добиться желаемого результата. Конечно, эти шансы не обязательно должны быть равными — у персонажей этих игроков могут быть разные пулы проверок, на них могут действовать разные модификаторы, но в конечном итоге каждый игрок будет знать, что любое взаимодействие с игровым миром происходит на определённых и — что немаловажно — равных для всех условиях.

Игральные кости служат в этой системе условий лишь вестниками судьбы — они определяют только исход взаимодействия, но не диктуют, как это взаимодействие должно происходить. Драматичность и непредсказуемость повествования есть прямое следствие разумного применения рассказчиком заранее установленных правил в воображаемом пространстве игры.

К счастью, в **«Вампирах»** используется лишь небольшое количество базовых правил, достаточно универсальных, чтобы их можно было приспособить практически к любой игровой ситуации. В этой главе приведены основы вроде информации о том, что такое проверки; более детальные правила для конкретных задач приведены в других разделах этой книги. Не стремитесь постичь и охватить все тонкости правил одним махом — изучите основы, и всё остальное станет понятно само собой.

Золотое правило

Более чем за двадцать лет существования игры это правило было и остаётся наиболее важным из всех, и это единственное правило, достойное того, чтобы следовать ему беспрекословно: *правила игры — это то, что считаете правилами вы сами*. Вы, игроки и рассказчик, должны играть в игру, которая нравится именно вам. Неважно, ведёте вы почти «разговорную» хронику об интеграции группы юных вампиров в вампирское сообщество или долговременную тактическую кампанию, в которой каждый игрок контролирует целую котерию Сородичей, — если правила, описанные в этой книге, мешают вам получать удовольствие от игры, просто поменяйте их. Мир слишком велик и многогранен, чтобы его можно было достоверно отобразить при помощи сколь угодно сложного и жёсткого набора правил.

Эта книга — всего лишь сборник самых общих указаний, позволяющий отобразить Мир Тьмы в формате игры. Именно вы — игроки и рассказчик — вольны договариваться и принимать совместные решения о том, какие правила вы будете использовать, изменять, нарушать или попросту игнорировать. Кроме того, существует множество сообществ фанатов, обожающих возиться с правилами для того, чтобы получать от игры именно то, что им нужно, так что правило, которое ищете вы сами, возможно, находится от вас на расстоянии одного-единственного поискового запроса в Google.

Игральные кости и проверки

В **«Вампирах»** используются десятигранные игральные кости, или d10. Их можно найти в любом магазине настольных игр (в том числе в интернете) либо воспользоваться специальной компьютерной программой или мобильным приложением. Рассказчику понадобится хотя бы десяток таких игральных костей; хорошо, если у игроков будут ещё и свои собственные d10, но при необходимости ими, конечно, можно делиться друг с другом.

Бросок d10 называется проверкой; проходить проверку нужно для того, чтобы определить исход какого-либо действия, но только если исход этого действия неясен или если рассказчик считает, что персонаж может с некоторой вероятностью не добиться успеха. Сильные и слабые стороны персонажа могут влиять на количество d10, которое используется для проверки, и, таким образом, на вероятность успеха этой проверки. Игральные кости привносят в игру фактор случайности, а поскольку работают они одинаково вне зависимости от того, кто проходит проверку, каждый имеет шансы как на плодотворный успех, так и на не менее плодотворную неудачу.

Обратите внимание на последнюю фразу. Если исход неудачи не привносит в игру ничего интересного, рассказчик, прежде всего, должен задаться вопросом: а нужна ли вообще в таком случае проверка? Броски игральных костей замедляют темп игры, а управление темпом игры — один из важнейших инструментов в арсенале рассказчика. Но это не значит, что рассказчик должен требовать проходить проверку на ровном месте только для того, чтобы снизить скорость развития событий. Просто помните: если в результате неудачной проверки не происходит ничего интересного, скорее всего, нет никакого смысла её затевать. Так что если с точки зрения здравого смысла у ситуации есть только один интересный исход, рассказчик имеет полное право решить, что проверка не требуется.

Приведём несколько примеров применения проверок в игре:

Персонажи игроков оказываются в задней комнате ночного клуба, где спрятан неподписанный конверт, в котором находится ключевая для развития сюжета улика. На первый взгляд это выглядит как типичная ситуация, в которой требуется проверка, скажем, интеллекта + расследования, но если рассмотреть ситуацию внимательнее, станет очевидно, что рассказчик должен позволить героям найти этот конверт безо всякой проверки. В конце концов, если персонажи не обнаружат конверт с ключевой уликой, история попросту забуксует. Неужели разумно рисковать развитием всего сюжета только для того, чтобы выяснить, повезёт игрокам с проверкой или нет? На самом деле, если хорошенько обдумать логику событий с этой точки зрения, возможно, будет лучше вообще избегать подобных ситуаций. Так, например, рассказчик может выдать персонажам этот самый конверт в награду за преодоление какого-нибудь серьёзного испытания — пусть он найдётся, например, во внутреннем кармане поверженного в бою гуля или в убежище Примогена, куда персонажам удалось пробраться без ведома хозяина.

Персонажи игроков участвуют в сражении с персонажами рассказчика. Это, пожалуй, наиболее типичный пример применения проверок для создания напряжённых и непредсказуемых ситуаций. В этой сцене исход не очевиден, и рассказчик не может просто взять и решить, чем всё закончится. Результат сражения (как, впрочем, и любого другого конфликта) должны определять игральные кости — только так игроки смогут почувствовать риск. Они могут разгромить врагов наголову, а могут выйти из схватки с колом в сердце, очнувшись уже в кандалах в подвале у тремера-диаблериста.

Персонаж проводит оккультные исследования, чтобы раскрыть секреты древнего некромантического ритуала. Это типичный пример ситуации, в которой будет уместна продолжительная проверка (см. стр. 268). В данном случае бросок игральных костей и правила продолжительных проверок должны определить не только исход, но и длительность предпринятого персонажем исследования. Может, на оккультиста снизойдёт озарение, которое позволит составить богохульный ритуал всего за месяц? Или, может, его отвратительные изыскания затянутся на добрых полгода?

Действия

По ходу игры персонаж может делать очень многое, но далеко не всё из того, что делает персонаж, нужно считать действием. Действие — это такое взаимодействие персонажа с игровым миром, которое может иметь интересный исход, влияющий на развитие истории. Попытка применить Дисциплину против Принца, устроить засаду на вражескую стаю, перебраться через кладбищенскую ограду, подделать компрометирующее письмо от тореадора-Примогена, выпустить кишки безумному цимискуу — всё это примеры действий. Как правило, для того чтобы предпринять действие, нужно потратить один ход (подробнее об игровом времени рассказано на стр. 271).

Разговор в большинстве случаев не считается действием. Конечно, общение с Сородичем или другим обитателем Мира Тьмы может иметь очень интересные последствия, но с точки зрения правил оно будет считаться «бесплатным» или *свободным действием*. Конечно, в некоторых ситуациях рассказчик может решить иначе, например, чтобы выяснить, успеет ли вампир, прежде чем солнце сожжёт его дотла, сообщить, где мафусаил прячет пленных гулей, однако в большинстве случаев правила игры практически не ограничивают общение ни между игроками, ни между персонажами.

Предпринять действие очень просто: игрок сообщает рассказчику, что именно хочет сделать герой и каким способом пытается реализовать задуманное. Подавляющее большинство действий — вроде попыток перейти через дорогу или перезарядить пистолет, — очень просты, и если персонаж предпринимает что-то подобное, считайте, что успех ему гарантирован. Однако многое зависит от обстоятельств: если персонаж пытается пересечь оживлённую четырёхполосную дорогу, забитую мчащимися на полной скорости автомобилями, или перезаряжает пистолет одной рукой, отчаянно цепляясь другой за пожарную лестницу и стараясь не рухнуть вниз с многометровой высоты, то есть немалая вероятность того, что задуманное действие не удастся. Именно в ситуации, когда возникают сомнения касательно того, получится совершить то или иное действие или же нет, как правило, и требуется проверка, которая поможет определить исход.

Если для того, чтобы определить успешность действия, достаточно одного успеха, действие называется простым. Действие, для успешного осуществления которого нужно набрать больше успехов или потратить больше времени, называется *продолжительным*. О продолжительных действиях подробно рассказано на стр. 268.

Рефлекторные действия

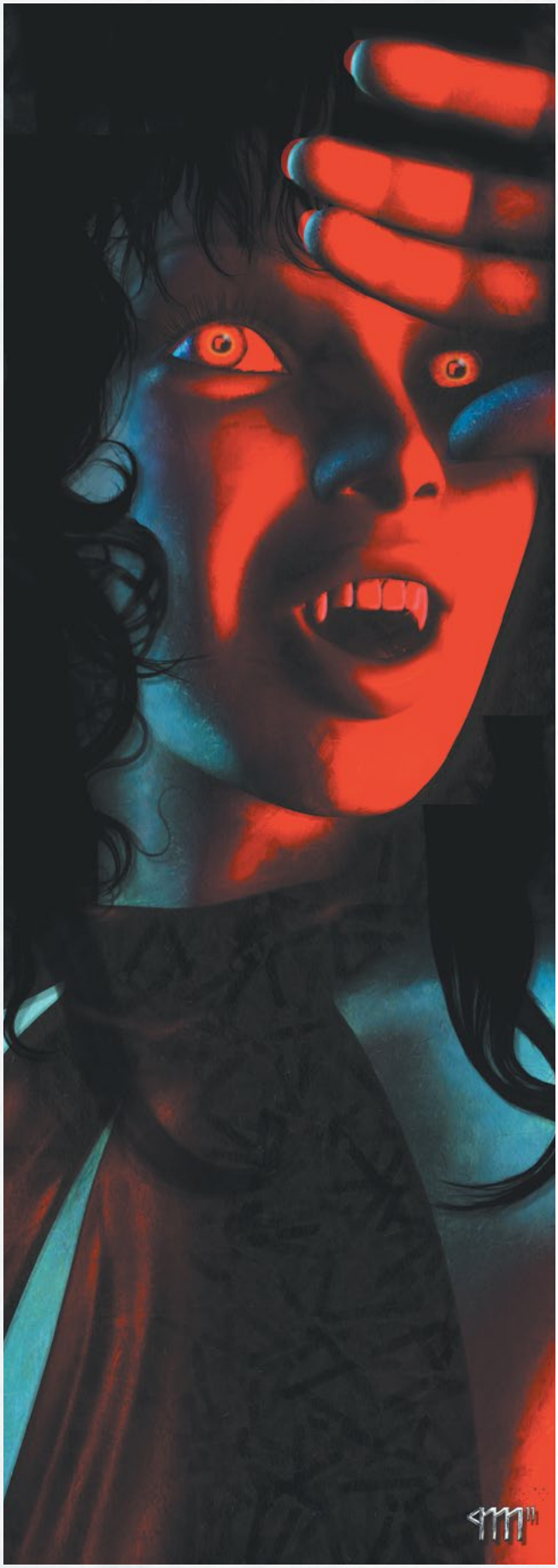
В некоторых случаях значимые действия почти не занимают времени. Чаще всего это действия, которые персонаж предпринимает в ответ на какую-нибудь внешнюю угрозу. С точки зрения правил такие действия называются *рефлекторными*, и предпринимаются они вне порядка очерёдности обычных действий. Рефлекторное действие не считается, собственно, действием в том смысле, как это сказано выше — персонаж просто предпринимает его, как только в нём возникает необходимость, и в тот же ход может совершить обычное действие — совершение рефлекторного действия само по себе не налагает никаких дополнительных ограничений.

Например, трата пункта крови для повышения показателя физической характеристики занимает менее секунды игрового времени — никаких проверок для этого не требуется, и персонаж может в тот же ход спокойно предпринимать другие действия. Проверка на прочность, которую персонаж проходит, если становится жертвой удачной вражеской атаки, также считается рефлекторным действием. Проверка Человечности — тоже рефлекторное действие, несмотря на то, что его результатом может стать какое-нибудь иное, обычное действие.

В большинстве случаев единственное требование при совершении рефлекторного действия — это способность персонажа сделать сознательный выбор: совершать рефлекторное действие или нет (это также касается некоторых бессознательных состояний вроде мистических снов, предусматривающих свободу выбора). Если не сказано иное, персонаж может предпринять сколько угодно рефлекторных действий, и это никак не повлияет на обычные действия, которые он пожелает совершить в тот же ход.

Показатели параметров

Хотя личность персонажа целиком и полностью отдаётся на откуп воображению игрока, его возможности в рамках правил игры определяются показателями его параметров — врождённых и приобретённых наклонностей и способностей. Каждый параметр измеряется количеством пунктов по шкале (как правило) от 1 до 5. Показатель 1 — это почти полная некомпетентность, а 5 — вершина человеческих возможностей. Большинство людей обладает показателями параметров от 1 до 3; значение 4 — это признак выдающейся личности, а 5 — почти недостижимый идеал (по крайней мере, среди людей). Думайте об этой систе-



ме, как о системе звёзд при оценке ресторанов, отелей или фильмов, где 1 — почти неприлично, а 5 — высший класс. Кроме того, значения некоторых параметров могут быть равны нулю; как правило, это способности, которые персонаж никогда не изучал, но в качестве примера можно привести и отсутствие привлекательности у кошмарных носферату.

x	Безнадёжно
•	Скверно
••	Средне
•••	Хорошо
••••	Отлично
•••••	Великолепно

Пул проверок

Каждый раз, когда персонаж совершает действие, требующее проверки, он бросает по одному d10 за каждый пункт задействованных для проверки параметров. Например, если ваш персонаж с восприятием 3 пытается что-нибудь найти, вы должны бросить три d10. Сразу стоит уточнить, что проходить проверки одних только характеристик персонажам приходится нечасто. В конце концов, любой потенциал можно отточить за счёт талантов, знаний и умений, так что в подавляющем большинстве случаев к пулу проверки прибавляются и d10, полученные за счёт соответствующей способности.

Например, если ваш персонаж пытается перехитрить гуля носферату, чтобы выяснить, где прячется его господин, рассказчик может потребовать пройти проверку манипуляции + хитрости: характеристики и способности. В этом случае игрок должен бросить по одному d10 за каждый пункт манипуляции персонажа (пусть будет 3) и ещё по одному d10 за каждый пункт хитрости персонажа (для примера возьмём 2). Соответственно, чтобы выяснить, увенчалась ли попытка обмана гуля успехом, игрок должен бросить пять d10. Итоговая сумма задействованных в проверке d10 и называется *пулом проверки*. Чаще всего за один ход персонаж совершает одно действие, но при желании за ход можно попытаться решить и сразу несколько задач (подробнее о множественных действиях за ход рассказано ниже).

Впрочем, стоит заметить, что далеко не каждое действие подразумевает проверку с применением способностей. Например, при попытке поднять что-нибудь тяжёлое используется только сила персонажа, а при проверке Человечности, призванной определить, поддался ли персонаж моральной

деградации, используется только его параметр Человечности.

Если при формировании пула проверки используется параметр, максимально возможное значение которого равно 10 пунктам (например, Человечность, Путь или воля), то увеличивать этот пул за счёт других параметров нельзя. Размер пула проверок у простого смертного физически не может превышать десяти d10 (на вампиров-старейшин это правило, конечно, не распространяется).

Множественные действия

При необходимости персонаж может совершать сразу несколько действий за один ход. Например, если он пытается отыскать пароль в записной книжке, скрытно пробираясь сквозь охраняемый зал, или уклониться от удара и при этом всадить противнику пулю в брюхо. Персонаж в этом случае проходит те же самые проверки, но добиться успеха будет значительно сложнее, поскольку его внимание будет разделено между несколькими задачами.

Для того чтобы предпринять множественные действия, игрок должен в самом начале хода объявить о своём намерении и определить, у какой из проверок будет самый маленький пул. Этот пул игрок может распределить между всеми намеченными действиями по своему усмотрению.

Пример: *игрок хочет, чтобы его персонаж, мчащийся по дороге на угнанном такси, вписался в крутой правый поворот и при этом припугнул сидящего на пассажирском сидении водителя, чтобы тот перестал вопить, если не хочет встретить рассвет в виде разорванного надвое трупа. В данном случае персонажу предстоит иметь дело с проверкой ловкости + вождения (пул которой равен семи d10) и проверкой обаяния + запугивания (пул которой равен пяти d10). Самый маленький пул — пять d10, поэтому игрок может распределить эти пять d10 между действиями, которые предстоит совершить его персонажу (в данном случае — между попыткой вписаться в поворот и попыткой запугать водителя такси).*

Если, по мнению рассказчика, заявленные действия плохо сочетаются друг с другом, он вдобавок может повысить сложность проверок (см. ниже). В конце концов, сочинять вдохновенную поэму, поливая врага градом пуль, не так просто, как может показаться со стороны. Кроме того, некоторые множественные действия могут вообще не сочетаться — в этом случае разбить пул проверок просто не получится (последнее слово всегда остаётся за рассказчиком).

Адепты Дисциплины Стремительности (см. стр. 207) могут предпринимать множественные действия, не разбивая при этом пул проверок, однако дополнительные действия, полученные благодаря Стремительности, нельзя разделить на несколько множественных.

Сложность проверок

Прежде чем проходить проверку, следует узнать, какого результата нужно добиться. Каждый раз, когда персонаж предпринимает действие, рассказчик должен определить и сообщить игроку *сложность проверки*. Сложность — это число от 2 до 10 (чаще всего — от 3 до 9). Каждый раз, когда на d10 выпадает равное или большее число, игрок получает один *успех*. Например, если сложность проверки равна 6, а на игральных костях выпадает 3, 3, 8, 6 и 10, игрок получает три успеха. Чем больше успехов, тем лучше. Для осуществления большинства действий достаточно одного успеха, но это будет считаться условным успехом. Три — это уже полный и безусловный успех. Кроме того, результат 10 всегда считается успехом, причём вне зависимости от сложности проверки.

Следующие две таблицы призваны дать представление о том, как сочетаются сложность проверок и ступени успеха.

Естественно, чем ниже сложность, тем проще получить несколько успехов, и наоборот. Шесть —

Сложность проверки

3	Элементарно (осмотреть толпу в поисках знакомого лица).
4	Легко (идти по кровавому следу).
5	Нетрудно (соблазнить смертного, пребывающего «в активном поиске»).
6	*Стандартно (выстрелить в мишень из пистолета).*
7	Нелегко (понять, откуда доносятся призрачные голоса).
8	Трудно (убедить копа, что это не твой кокаин).
9	Экстремально (пройтись по канату над пропастью).

это стандартная сложность, которая используется для не слишком рискованных и при этом не слишком лёгких задач. *Если рассказчик или книга правил просят пройти проверку, но не указывают её сложность, считай, что её сложность равна 6.*

Именно рассказчик решает, насколько высокой будет сложность предстоящей проверки. Если задача выглядит невыполнимой, сложность будет высокой, если заурядной — сложность будет низкой (если, конечно, рассказчик решит, что в данном случае вообще нужна проверка). Сложность 3 — это настолько элементарная задача, что проверка, скорее всего, не потребуется, но на редкость громкий провал или грандиозный успех порой стоят того, чтобы попытаться.

В случае со сложностью 10 кривая успеха начинает вести себя очень странно — это едва ли не единственный случай, когда с точки зрения возможности провалить проверку маленький (то есть более «плохой») пул проверки лучше, чем большой. Будьте осторожны, вводя такую высокую сложность в игру.

Ступени успеха

Один успех	Условный (кое-как подлатать сломанный холодильник, пока не приедет мастер).
Два успеха	Умеренный (создать неказистое, но полезное приспособление).
Три	Безусловный (отремонтировать вещь так, чтобы работала как новая).
Четыре	Исключительный (отремонтировать вещь так, чтобы работала лучше прежнего).
Пять и более	Феноменальный (создать шедевр).

Неудача

Если в результате проверки игрок не получает ни одного успеха, значит, персонажу не удаётся сделать то, что он задумал. Он пропускает удар. Система шифрования оказывается слишком крепкой. Принц не верит в его алиби. Конечно, неприятно, но далеко не столь ужасно, как провал (см. ниже).

Пример: *персонаж пытается подслушать разговор между неизвестной блондинкой и скользким уличным наркоторговцем с крупной партией товара на руках, делая вид, что увлечён игрой в бильярд. Рассказчик говорит, что персонаж должен пройти проверку смекалки + хитрости (сложность 7). Игрок бросает игральные кости, и на них выпадает 2, 5, 6, 6, 4 и 3 — ни одного успеха. Рассказчик решает, что наркоторговец замечает, что персонаж слишком уж долго и тщательно мелит свой кий, прерывает разговор с блондинкой и начинает с подозрением разглядывать героя. Он, конечно, не хватается за оружие и не бросается к задней двери, но никакой сделки сегодня, похоже, не будет…*

Рассказчику стоит помнить, что неудача должна быть просто неудачей. Она означает, что предпринятая персонажем попытка не привела к желаемому результату. Это, несомненно, имеет значение с точки зрения развития сюжета, но персонаж в случае неудачи пострадает, только если так диктуют неумолимые обстоятельства. Например, неудачная проверка при попытке перепрыгнуть с крыши на крышу не означает, что персонаж отправится в головокружительный полёт навстречу асфальту; он, скорее, с грохотом приземлится на балкон пожарной лестницы этажом ниже или врежется в стену и повиснет над бездной, отчаянно цепляясь за карниз.

Провал

Невезение может расстроить любые планы. Ещё одно понятие, связанное с проверками, — это провал. Когда в результате проверки на игральной кости выпадает «1», она полностью и бесповоротно отменяет один полученный успех. Возьмите d10, на котором выпала «1», и один из d10, на котором выпал успех, и отложите их в сторону. Повторяйте процедуру, пока «1» или успехи не закончатся. Если успехов не остаётся, проверка считается неудачной.

Однако порой случается так, что не везёт по-настоящему, и тогда задуманное действие может закончиться настоящей катастрофой. Если в результате проверки не выпадает ни одного успеха и при этом выпадает хотя бы одна «1», проверка считается провальной. Обратите внимание: одного-единственного успеха достаточно, чтобы превратить провал в простую неудачу, даже если «1» выпало больше, чем успехов.

Провал куда хуже простой неудачи — это самый неприятный (а то и трагический) из возможных исходов. Например, при провале попытки заговорить зубы Шерифу тот может решить, что с персонажем должен разбираться сам Принц. Провал при попытке вломиться в чужую квартиру произведёт столько шума, что соседи непременно вызовут полицию. Провальная попытка утихомирить животное лишь разозлит его. Ну а провал при попытке перепры-

гнуть с крыши на крышу закончится стремительным падением вниз, навстречу металлической изгороди, густо увитой спиралью колючей проволоки. Как бы то ни было, конкретные детали всегда остаются на откуп рассказчику — именно он решает, окончится провал мелкой неприятностью или полномасштабной катастрофой.

Конечно, некоторые рассказчики могут счесть, что в их хронике провалы случаются слишком уж часто (законы вероятности порой не выдерживают столкновения с суровой реальностью — это подтвердит любой опытный игрок). В этом случае рассказчик имеет право дать возможность всем персонажам — как своим, так и персонажам игроков, — считать первый за игровую встречу провал простой неудачей. С одной стороны, это правило немного облегчает жизнь игрокам, с другой — снижает вероятность того, что роковое невезение постигнет их противников…

Пример: *персонаж пытается унести ноги от стаи ревностных Паладинов Архиепископа, и единственное, что стоит между ним и безопасным убежищем, — это грузовой лифт, ведущий наверх, к погрузочному доку мясоконсервного завода. Персонаж проходит проверку выносливости + атлетики (сложность 8), надеясь добраться до лифта прежде, чем преследователи доберутся до него самого, и на кубиках выпадает 9, 1, 1, 8 и 1. Единиц больше, чем успехов, но успехи есть, поэтому проверка считается просто неудачной. Рассказчик решает, что персонаж добежал до лифта первым, но кабина находится двумя этажами выше — ждать нельзя, нужно бежать!*

Персонаж бросается вверх по лестнице, и погоня продолжается. Ещё одна проверка выносливости + атлетики, и на игральных костях выпадает 1, 3, 4, 3 и 7. В этот раз успехов нет, но есть единица, а это означает провал. Рассказчик решает, что бойцы Шабаша заранее отрезали персонажу все пути к отступлению (а чего ещё можно было ожидать от такого трусливого засранца, как не бегства) и заблокировали дверь вилочным погрузчиком. Теперь герою ничего не остаётся, кроме как встретить преследователей лицом к лицу…

Провал — это ситуация, в которой творческому началу рассказчика можно развернуться на полную катушку. Конечно, самый очевидный вариант при провале — это немедленные и ожидаемые последствия вроде выпавшего из рук пистолета или двигателя, заглохшего в разгар напряжённой автомобильной погони, и в этом нет ничего плохого. Однако при провале может случиться и что-то непредсказуемое, и что-то, что станет очевидным лишь через некоторое время. Например, провал с тем же успехом может означать, что персонаж не выронил оружие, а открыл огонь из неудобного положения, и выстрел грохнул слишком близко, на некоторое время оглушив или ослепив незадачливого стрелка. А провал при проверке вождения может привести к тому, что во время крутого заноса сидящему на заднем сидении пленнику удастся открыть дверь и выпрыгнуть на дорогу или выбросить в окно полный конверт компрометирующих фотографий. Провал — это нечто большее, чем повод устроить кровавую буффонаду: это полноценный инструмент развития сюжета игры.

Гарантированные успехи

В некоторых случаях, особенно когда персонажу предстоит выполнить какое-нибудь достаточно простое для него действие или когда с сюжетной точки зрения на исход этого действия не влияет количество полученных успехов, игральные кости можно вообще не бросать. Помните: хорошо всё, что сглаживает шероховатости и позволяет не отвлекаться от игры. В **«Вампирах»** используется достаточно простая система гарантированных успехов, которая позволяет пропускать проверки, если перед персонажем стоит какая-нибудь пустячная задача.

Если размер пула проверки равен сложности этой проверки (или превышает её), персонаж гарантированно добивается успеха безо всяких проверок. Обратите внимание, что это правило применимо далеко не во всех случаях, а в сражении или другой столь же напряжённой ситуации оно вообще не действует. Кроме того, достигнутый при помощи этого правила результат будет считаться условно успешным (как если бы персонаж в результате проверки получил всего один успех). Если количество полученных успехов имеет значение (о сюжетной необходимости проверок как таковых мы уже говорили выше), игрок имеет полное право попытать судьбу и пройти эту проверку как обычно (риск неудачи и провала, в конце концов, никто не отменял). Впрочем, с несложными и часто повторяющимися действиями это правило справляется довольно хорошо.

Существует и иной способ получить гарантированный успех — потратить пункт воли (см. стр. 285). Конечно, сделать это можно только один раз за ход, а запас пунктов воли сильно ограничен, но в отчаянной ситуации никогда не помешает иметь в рукаве хотя бы один гарантированный успех.

Повторные попытки

Неудачи зачастую ослабляют веру в собственные силы и тем самым становятся причиной новых

неудач. Если персонажу не удаётся действие, которое он задумал, он в большинстве случаев может попробовать предпринять это действие повторно (в конце концов, если персонаж не сумел взломать замок с первого раза, это не значит, что он не может попытаться взломать этот замок ещё раз). Однако сложность этой проверки возрастает на один пункт (обратите внимание, что рассказчик при желании может оставить сложность без изменений). Если и эта проверка окончится неудачей, сложность третьей проверки возрастёт ещё на один пункт, и так далее. Рано или поздно сложность возрастёт настолько, что у персонажа не останется никаких шансов осуществить задуманное — замок покажется ему слишком сложным, и он попросту сдастся.

Взобраться на стену, прочесать базу данных, допросить пленника — вот лишь несколько примеров задач, к которым применимо правило повторных попыток. В конце концов, не сумев нащупать подходящий уступ, отыскать нужный файл или вытянуть информацию из пленника, можно попробовать зайти с другой стороны, но рано или поздно усталость или разочарование возьмут своё и персонаж отступится.

Стоит обратить внимание, что существуют ситуации, в которых применять это правило не стоит. Например, попытки выстрелить в противника, обнаружить засаду или сесть на хвост чужой машине, как правило, проходят в довольно напряжённых условиях, когда нет ни времени, ни возможности рефлексировать и терять веру в успех, а поэтому повторные попытки предпринять то же действие не становятся сложнее только потому, что они повторные. Помните, что существование правила повторных попыток — не самоцель, а способ повысить вероятность успешного исхода или интересной неудачи.

Пример: *персонажа «вежливо попросили» помочь уладить трения между многообещающим молодым вентру, стремящимся расширить свой домен, и стаей гангрелов, которые считают спорную территорию своими охотничьими угодьями. Персонаж встречается с предводителем гангрелов в переулке за кофейней посреди этнического гетто, но переговоры быстро заходят в тупик. Персонаж пытается отстоять интересы Вентру, поэтому рассказчик просит героя пройти проверку смекалки + уличного чутья (сложность 6), чтобы убедительно расписать спорную территорию как тяжкое бремя, от которого любой разумный вампир давно постарался бы избавиться. Проверка оказывается неудачной, и вожак гангрелов отказывается считать свой домен кучей никому не нужных загаженных трущоб. Персонаж пытается выкрутиться из неловкой ситуации, и сложность повторной проверки возрастает до 7. Конечно, у персонажа ещё есть простор для манёвра, но этот простор не бесконечен, и каждая следующая попытка будет лишь укреплять гангрела в его намерении сохранить свой домен. Удачи.*

Дополнительные механики

Описанных выше игровых механик достаточно для того, чтобы дать общее представление о правилах игры, и если в вашей хронике акцент сделан на повествовании, можно без проблем использовать только их. Однако эти правила не охватывают всего разнообразия возможных ситуаций. Например, как обыграть случай, когда персонаж рассказчика пытается помешать персонажу игрока совершить задуманное? Или товарищ-тремер хочет помочь отыскать описание древнего ритуала?

Различные дополнительные правила призваны помочь сделать игру более разнообразной и многогранной. Использовать их необязательно, но они могут добавить в вашу игру немного реализма и остроты.

Описанные ниже дополнительные механики относительно просты и универсальны — их можно использовать для описания самых разных ситуаций. Более конкретные и специфические механики описаны в шестой главе.

Продолжительные действия

Иногда — по решению рассказчика — осуществление задуманного может потребовать значительно больше времени, чем длится текущая сцена. Когда персонаж должен набрать целую кучу успехов для того, чтобы добиться хотя бы условно положительного результата, — это явный признак *продолжительного действия*. Например, носферату может провести целую ночь, подслушивая чужой разговор, а гангрел — битый час играть в кошки-мышки с полицейскими (кто будет кошкой, а кто мышкой — это уже другой вопрос).

В случае продолжительного действия персонаж должен раз за разом проходить одну и ту же проверку через равные промежутки игрового времени, стремясь набрать необходимое количество успехов. Например, персонаж пытается голыми руками вырыть временное убежище в лесу. Рассказчик сообщает, что Сородич выкопает надёжное укрытие от солнца, когда наберёт 15 успехов. Конечно, рано или поздно ему это удастся, но чем дольше персонаж будет возиться в земле, тем больше вероятность

получить провал и обрушить старательно выкопанную пещерку. Кроме того, если до рассвета остаётся всего несколько ходов, скорость, с которой персонаж закончит работу, начинает играть первостепенную роль. Рассказчик в любом случае решает, какие задачи являются продолжительными действиями, а какие нет.

В большинстве случаев игрок может потратить на осуществление продолжительного действия столько ходов, сколько пожелает (хотя, конечно, в «**Вампирах»** подобная возможность выпадает далеко не всегда). В случае провала нередко приходится начинать всё сначала (это, конечно, не считая иных, ещё более неприятных последствий). Более того, в зависимости от ситуации рассказчик может объявить, что заново начать вообще не получится — задуманное оканчивается неудачей, и точка.

Благодаря тому, что механика продолжительных действий хорошо подходит для описания самых разных задач, в шестой главе можно найти множество примеров того, как этот тип действий применяется в игре. Однако стоит помнить, что продолжительные действия подразумевают множество проверок, а потому их не помешает приберечь для более динамичных игровых встреч.

Обратите внимание, что интервал между проверками продолжительного действия может длиться и дольше одного хода. Фактически рассказчик может определить его по своему усмотрению. Например, Джованни, рыскающий по склепам в поисках какого-нибудь особенного тела, может проходить по одной проверке каждую ночь, которую он проводит за разграблением могил, а вентру, пытающийся соблазнить смертную дочь своего соперника, — каждый раз, когда ему удаётся с ней встретиться. Силы некоторых Дисциплин (например, Порабощение) могут инициировать довольно протяжённые во времени продолжительные проверки. Подробнее об игровом времени рассказано на стр. 271.

Пример: *Вероника Эбби-Рот пытается собрать капитал для финансирования своего амбициозного проекта. Несмотря на 4 пункта богатства, рассказчик решает, что ради осуществления задуманного ей придётся конвертировать в наличные большую часть своих накоплений, поэтому Вероника решает добыть денег, провернув пару противозаконных финансовых операций и сыграв на бирже в одну очень сложную и грязную игру. Хорошенько всё обдумав, рассказчик объявляет Анне, что её персонаж должен пройти продолжительную проверку смекалки + финансов (сложность 7 — задача не из простых) и набрать 18 успехов. Кроме того, рассказчик считает, что махинации подобного уровня отнимают массу времени, а значит, проходить эту проверку Вероника сможет не чаще, чем один раз за ночь игрового времени.*

Смекалка Вероники равна 3, а финансы — 4, так что пул её проверок будет равен семи d10. Первая же проверка приносит ей три успеха — хорошее начало. Вторая проверка приносит ей ещё два успеха, итого пять. А вот с третьей проверкой ей повезло меньше: 3, 4, 1, 6, 4, 1 и 6 — провал! Рассказчик решает, что брокер Вероники «сдулся» и потерял кучу денег на очередной сомнительной сделке. Так усилия трёх игровых ночей пошли прахом меньше чем за пять минут реального времени. Тем временем игра продолжается, и Вероника, постепенно отыграв потерянные денежки, сможет либо попытаться провернуть свою аферу ещё раз (рискуя привлечь внимание Департамента юстиции), либо забросить грандиозный проект, ради которого всё затевалось…

Встречные действия

Одной лишь сложности проверки может оказаться недостаточно для того, чтобы отразить накал противостояния между персонажами. Так, если один персонаж, например, пытается выбить дверь, которую его противник пытается удержать, значит, пришло время встречной проверки: каждый из персонажей должен пройти соответствующую проверку, сложность которой обычно определяется суммой показателей задействованных параметров противника. Побеждает в этой проверке тот, кто получает больше успехов.

Однако при определении успешности проверки считаются только оставшиеся успехи, поскольку успех, полученный одним персонажем, нейтрализует успех, выпавший у его противника. Иными словами, успехи противника в данном случае работают так же, как единицы, полученные в результате обычной проверки. Например, если ваш персонаж получил четыре успеха, а его противник — три, то ваш персонаж побеждает, но на руках у него при этом остаётся всего один (условный) успех. Да, добиться феноменального успеха при встречной проверке очень непросто, но тут нет ничего удивительного — в конце концов, персонажу противостоит противник, который делает всё возможное, чтобы помешать ему добиться поставленной цели. Даже если противник не одержит верх, он вполне может подпортить вкус победы.

Некоторые действия (например, публичные дебаты в Элизиуме или смертельная игра в кошки-мышки) могут быть и продолжительными, и встречными одновременно. В данном случае успехи соперников тоже взаимно нейтрализуются, но побеждает тот персонаж, который первым набирает нужное количество успехов.

Пример: *явившись на очередной званый вечер Камарильи, Вероника решает как следует пораз-*

влечься и ставит перед собой цель: вывести из себя свою заклятую соперницу, вентру по имени Жизель. Жизель приходит на приём в сопровождении самого юного из своих потомков — Тони, талантливого и красивого молодого вампира с врачебной лицензией и внушительной смертной родословной. Вероника видит свой шанс — Жизель просто взбесится, если кто-нибудь на целый вечер украдёт её драгоценное дитя. Конечно, для этого придётся как следует постараться — Жизель явно не собирается спускать с него глаз.

Анна (Вероника — её персонаж) и рассказчик разыгрывают небольшую сценку с трёхсторонним обменом любезностями (и тщательно замаскированными колкостями) между Вероникой, Жизель и Тони. Наконец рассказчик просит Анну пройти встречную проверку манипуляции (3) + хитрости (3) Вероники против манипуляции (3) + хитрости (4) Жизель. Соответственно, пул проверки Вероники будет равен шести d10, а сложность — 7 (манипуляция + хитрость Жизель); пул проверки Жизель будет равен семи d10, а сложность — 6 (манипуляция + хитрость Вероники). В результате Вероника получает четыре успеха, а Жизель — три. Вероника побеждает, но у неё остаётся всего один успех. Подхватив Тони под руку, она отправляется «знакомить его с друзьями», но её условная победа омрачена тем, что мысленно он явно остаётся со своей Жизель…

Командная работа

Персонажу не всегда придётся делать всё в одиночку. Если ситуация позволяет (обычно во время продолжительных действий вроде слежки за вероятным агентом Шабаша или расшифровки рукописи на арамейском языке), персонажи могут работать над задачей сообща. Если рассказчик решает, что командная работа возможна, персонажи просто проходят соответствующие проверки как обычно, а полученные ими успехи суммируются. Обратите внимание, что каждый персонаж при этом использует только свой собственный пул проверки — параметры персонажей не суммируются.

Командная работа может быть чрезвычайно полезной — неважно, идёт ли речь о пленении разъярённого гангрела, консолидации денежных ресурсов или изучении библиотечного архива. Однако порой помощь может оказаться как неуместной (как, например, в случае с социальными взаимодействиями типа соблазнения), так и попросту вредной, ведь если проверка одного из членов команды окончится провалом, он испортит всё дело.

Применение системы правил «Рассказчик» в игре

Одной из сильных сторон системы правил «Рассказчик» является её гибкость. Рассказчику следует

Действие	Пример	Описание
Простое	Перепрыгнуть через ров, почуять засаду	Требуется только одна проверка. Рассказчик объявляет сложность, а игрок бросает игральные кости. Гарантированный успех разрешён.
Продолжительное	Восхождение на гору, исследование	Требуется набрать нужное количество успехов, для чего может потребоваться более одной проверки. Чем больше проверок, тем выше шанс провала.
Встречное	Слежка	Состязание между двумя персонажами. Успехи взаимно нейтрализуются. Побеждает персонаж, набравший больше успехов.
Продолжительное и встречное	Армрестлинг	Как встречное, но для победы требуется определённое количество успехов, для чего может понадобиться более одной проверки.

помнить об этом при назначении проверок и разрешении конфликтов — с помощью этих правил даже одну и ту же ситуацию можно смоделировать по-разному. Например, автомобильная погоня может быть как встречным действием, так и продолжительным — своеобразным состязанием, в котором побеждает тот, кто первым получает нужное количество успехов.

Главный совет рассказчику — использовать правила, которые лучше вписываются в темп игры и служат развитию сюжета вашей истории. Если игроки заскучали — выбери вариант с кучей бросков игральных костей. Если игроки заняты исследованием межличностных взаимоотношений своих персонажей, то стоит выбрать что-нибудь попроще, чтобы не слишком отвлекать их от повествования.

Помимо нескольких подробно описанных в этой книге аспектов (в конце концов, правила нужны именно для того, чтобы игра шла на общих для всех условиях), система правил «Рассказчик» не подразумевает наличия «правильного» или «неправильного» способа разрешения сюжетных конфликтов. Используйте то, что нравится именно вам, устраивает всех участников вашей труппы и позволяет всем, кто сидит за вашим столом, принимать в игре полноценное участие. Правила — не дубина, которой рассказчик должен сокрушить игроков; правила — это инструмент, который вы совместно используете для того, чтобы рассказать друг другу захватывающую историю.

Время

В игре время идёт точно так же, как и в реальном мире — за понедельником приходит вторник, за маем — июнь и так далее. Однако в игре нет нужды отслеживать ход каждой секунды. Игровое и реальное время — это отнюдь не одно и то же. За четыре часа посиделок за столом в игре может пройти неделя, месяц или год, а то и крайне насыщенные действием тридцать минут. Вы можете несколько минут обдумывать, что персонаж предпримет в следующие три секунды, или сжать несколько месяцев игрового времени в пару-тройку минут реального. В играх по системе правил «Рассказчик» периоды, когда персонажи не предпринимают никаких значимых действий, называются «пустым временем» — научившись пользоваться этим полезным инструментом, рассказчик сможет без особого труда регулировать темп развития хроники.

Этот раздел призван дать общее представление о типичных отрезках игрового времени. В **«Вампирах»** их всего шесть, и для того чтобы оперировать ими, не нужно погружаться в дебри каких-нибудь запутанных таблиц.

- **Ход** — отрезок времени, необходимый для того, чтобы предпринять какое-нибудь относительно простое действие. Длиться этот отрезок может от трёх секунд до трёх минут в зависимости от темпа сцены.
- **Сцена** — аналог понятия, которое используется в театре и кинематографе. Это минимальная законченная часть повествования, описывающая взаимодействия персонажей и игрового мира в рамках определённого места действия. Сцена — это и штурм капеллы Тремер, и неспешная беседа на скамейке залитого лунным светом парка. В сцене ровно столько ходов, сколько требуется; более того, в сцене вообще может не быть ни одного хода, если она состоит, скажем, только из разговора двух персонажей игроков. Именно темп текущей сцены определяет длительность ходов, из которых она состоит. Если сцена безумно динамична от начала и до конца, её ходы будут очень короткими, а если за столом разворачивается остросюжетная, напряжённая сцена, то первоначальный неспешный темп с долгими ходами может смениться взрывной короткоходовой кульминацией.
- **Глава** — независимая часть истории, как правило, тот её отрезок, который игроки успевают сыграть за одну игровую встречу. Глава состоит из нескольких сцен, связанных событиями, происходящими за кадром (см. ниже); фактически ничем не отличается от главы книги или акта пьесы.
- **История** — полноценное законченное повествование с введением, кульминацией и развязкой. Некоторые истории состоят из нескольких глав, некоторые — только из одной. Некоторые истории вообще представляют собой коротенькие зарисовки длиной в одну-единственную сцену.
- **Хроника** — серия последовательных историй, объединённых действующими лицами (в первую очередь — персонажами игроков) и, возможно, общей тематикой или сквозным магистральным сюжетом.
- **События за кадром** — это игровое время, которое рассказчик по тем или иным причинам «вырезает» из повествования, не разбивая его на сцены, не разыгрывая по ходам и ограничиваясь кратким описанием того, что случилось за это время. Когда рассказчик говорит что-то вроде «вы на протяжении четырёх часов ждёте в фойе, прежде чем гуль Принца приглашает вас в приёмную» вместо того, чтобы спрашивать у игроков, что делают их персонажи, — это как раз тот момент, когда он опускает происходящие за кадром события. Перематывая игровое время, когда ничего особенного не происходит, можно сэкономить массу реального времени. С разрешения рассказчика за кадром могут оставаться несложные и не требующие

проверок действия персонажей игроков в духе «прежде чем отправиться в особняк Принца, ты заезжаешь к себе в убежище, чтобы прихватить инквизиторские чётки». Кроме того, в промежутке, который рассказчик планировал вынести за кадр, вполне может произойти ход, сцена или даже целая история, если кто-нибудь из персонажей вдруг решит предпринять что-нибудь значимое для развития сюжета. Наконец, время, оставшееся за кадром для котерии в целом, можно заполнить приключениями персонажей игроков, действующих отдельно, вне своей труппы (подробнее об этом рассказано на стр. 388).

Примеры проверок

Будучи чрезвычайно гибкой, система правил «Рассказчик» может предоставить около 270 возможных комбинаций характеристик и способностей. Но и это ещё не всё: можно использовать хобби, профессии и квалификации (подробнее о них рассказано в третьей главе) как почти бездонный источник новых способностей на любой вкус. Соответственно, количество разнообразных проверок, с помощью которых можно выстроить действия персонажей в игровом мире, также возрастает. Приведённые ниже примеры призваны помочь хотя бы приблизительно оценить спектр возможностей, которые открывает эта система правил перед вами и вашими персонажами.

- Персонаж хочет безупречно показать себя на званом ужине у губернатора (что весьма непросто, учитывая, что персонаж не может есть). Тут потребуется проверка ловкости + этикета (сложность 8).
- Персонаж находится в нескольких километрах от своего убежища, а солнце уже скоро взойдёт. Успешная проверка смекалки + выживания (сложность 7) позволит найти надёжное укрытие на день.
- Персонаж пытается отвлечь телохранителя, оживлённо жестикулируя левой рукой, чтобы незаметно спрятать за пояс нож, зажатый в правой. Это проверка ловкости + хитрости (со сложностью, равной восприятию + бдительности телохранителя).
- Персонаж молча мерит взглядом главаря бандитов, пытаясь вынудить его дрогнуть и отступить на глазах у всей его ватаги — и главарь, что характерно, пытается сделать то же самое. Это встречная проверка обаяния + запугивания персонажа против обаяния + запугивания главаря банды.
- При проведении ритуала нужно читать заклинания на протяжении трёх суток кряду, причём без перерыва. Выдержит ли персонаж такое испытание, или дневной сон одолеет его? Пожалуй, стоит пройти проверку выносливости + оккультизма (сложность 9), чтобы узнать наверняка.
- У персонажа в руках молоток, гвозди и куча досок. Его цель — быстро и качественно заколотить дверь в своё убежище. Тут будет уместна проверка смекалки + ремесла (сложность 7).
- Персонаж получил доступ к библиотеке капеллы ровно на одну ночь; если он хочет отыскать нужное имя, то лучше бы ему поспешить, поскольку книг тут, прямо скажем, немало. Это продолжительная проверка смекалки + оккультизма (сложность 8) — по одной проверке в час; персонаж должен накопить 15 успехов.
- Вопрос не в том, какой посыл несёт песня, а в том, насколько классно смотрится тот, кто её поёт. Если персонаж успешно пройдёт проверку привлекательности + исполнения (сложность 6), в толпе зрителей наверняка найдётся желающий получить его Поцелуй.
- Сколько времени персонаж сможет неподвижно сидеть в кустах, слушая болтовню обсуждающих футбольный матч охранников? Можно пройти проверку выносливости + скрытности (сложность 7) — каждый успех позволит продержаться один час.
- Будет глупо угрожать недругу под сводами Элизиума. Однако если персонаж успешно пройдёт проверку манипуляции + запугивания (сложность 8), он сумеет отпустить должным образом завуалированное предостережение так, чтобы его собеседник правильно понял, о чём речь.
- Внезапно дверь фургона, за которым гонится персонаж, распахивается, и человек выталкивает здоровенный ящик прямо на дорогу. Чтобы объехать этот ящик и не потерять управление, придётся пройти проверку смекалки + вождения (сложность 6).
- Сможет ли персонаж отвлечь сторожевую собаку так, чтобы та не залаяла? Узнать ответ можно при помощи проверки манипуляции + обращения с животными (сложность 8).
- Это что сейчас было? Наезд? Персонаж должен пройти проверку восприятия + запугивания (сложность 5), чтобы правильно расценить последнюю фразу того упыря.

- Персонаж пытается привлечь внимание своего собеседника, пригвоздив его руку ножом к барной стойке. Это проверка силы + фехтования (сложность 6).
- Персонаж пытается пристроиться бок о бок с мчащимся по трассе «мерседесом» так, чтобы можно было перепрыгнуть с одной машины на другую. Это продолжительная встречная проверка ловкости + вождения персонажа против смекалки + вождения водителя «мерседеса». Набрать нужно пять успехов. Если первым справится персонаж, он сумеет догнать своего противника, а если его противник, то «мерседес» оторвётся и затеряется в потоке машин.
- Новая банда на удивление успешно умудряется срывать тёмные вампирские делишки. Персонаж должен пройти проверку обаяния + уличного чутья (сложность 8), чтобы выяснить, что люди знают об этих новичках. Чем больше он получит успехов, тем более точной и полной будет информация, однако на расспросы в любом случае придётся потратить целую ночь.
- Интересно, что за сигнализация установлена в этом доме? Пожалуй, стоит пройти проверку восприятия + воровства (сложность 6).
- Кому поверит Принц — персонажу игрока или его врагу? Это можно выяснить при помощи встречной проверки манипуляции + красноречия персонажа против манипуляции + красноречия его врага.
- Прикинувшись аудитором Налоговой службы, персонаж пытается убедить дежурного служащего дать ему доступ к судебным архивам. Это проверка манипуляции + финансов (сложность 8).
- Сможет ли персонаж прочесть немецкое издание *«Книги земли Нод»* и не упустить в процессе перевода какую-нибудь важную деталь? Выяснить это можно при помощи проверки интеллекта + гуманитарных наук (сложность 8).
- Персонаж должен бежать, чтобы оторваться от преследователей. Здесь будет уместна продолжительная проверка выносливости + атлетики (сложность 7); как только персонаж наберёт 15 успехов, преследователи выбьются из сил и потеряют его из виду.
- Персонаж должен убедить судью отпустить его до того, как встанет солнце. Успешная проверка обаяния + законов (сложность 8) позволит ему составить достаточно убедительное прошение.

Глава шестая
Механики и драма

И грезилось смертным, что войны их шли по воле их,
Но истинно говорю тебе — кровью их обагрялись уста наши.

Книга земли Нод

Несмотря на то, что основной акцент **«Вампиры»** делают на актёрской игре и взаимодействии между персонажами, самые драматические её сцены зачастую связаны с бросками игральных костей. Как уже было сказано в пятой главе, правила нашей игры рассчитаны на то, чтобы сгладить этот процесс и не отвлекать его участников от самой истории. В этой главе вы, игроки и рассказчики, найдёте описание более конкретных и подробных механик — типичных задач, сражений, ранений и лечения.

Если в вашей хронике вы прибегаете к другой механике разрешения конфликтов (см. «Золотое правило» на стр. 261), вы, конечно же, вольны использовать именно её, а в случае социальных взаимодействий, например при соблазнении или ведении переговоров, игральные кости *ни в коем случае* не должны препятствовать реализации замысла игрока средствами актёрской игры. Если персонаж произносит на редкость вдохновенную (или нудную) речь, отпускает особенно тонкую (или пошлую) остроту или приводит очень убедительный (или смехотворный) довод в своё оправдание, то рассказчик вполне может пренебречь проверкой и параметрами и сразу считать, что персонажа постиг успех (или неудача).

Механика задач

Единственное, что ограничивает ваши действия, — это ваше воображение и параметры вашего персонажа. По ходу игры персонажи рассказчика и игроков могут совершать всевозможные поступки и предпринимать самые разнообразные действия. Задача рассказчика — организовать всё происходящее и определить исход каждого из этих действий.

Механика типичных задач нужна для того, чтобы облегчить участь рассказчика, предоставив ему готовую систему правил, описывающую несколько самых распространённых действий и занятий. В большинстве случаев персонаж, пытающийся выполнить ту или иную задачу, использует пул проверки, равный сумме показателей одной из своих характеристик и одной из своих способностей. Если эта задача входит в область специализации персонажа (см. стр. 101), каждая «10», полученная в результате проверки, будет обозначать два успеха, а не один, как обычно.

Если рассказчик не найдёт в перечне типичных задач ничего подходящего для описания своей игровой ситуации, он имеет полное право изобрести что-нибудь своё. Приведённый ниже список не претендует на полноту и завершённость, он служит лишь фундаментом для описания игровых событий. Помни, что если у персонажа нет нужного таланта или навыка, он может пройти проверку за счёт одной лишь характеристики (хотя если речь идёт о навыках, то сложность проверки в этом случае повысится на один пункт).

Для решения большинства этих задач требуется одно или несколько действий (см. стр. 263), предпринимаемых на протяжении одного или нескольких ходов (см. стр. 271). В случае неудачи некоторые из задач можно попробовать решить

повторно; рассказчик (если пожелает) при этом может использовать правило повторных попыток (см. стр. 267).

Тривиальные задачи

Для выполнения тривиальных задач нужно предпринять действие, но в большинстве случаев никаких проверок для этого не требуется. Ниже приведён перечень таких тривиальных задач. Рассказчик при желании может включать в этот перечень и другие задачи.

Выжидание: герой выжидает, позволяя действовать следующему в очереди инициативы персонажу (см. стр. 290). Задуманное действие герой сможет предпринять в конце хода. Если все персонажи игроков и рассказчика выбирают выжидание, значит, в этот ход никто ничего не делает.

Запуск двигателя: запуск двигателя исправного транспортного средства — это действие, для совершения которого не требуется никаких проверок.

Перемещение: персонажи могут перемещаться шагом, трусцой или бегом. Шагом персонаж может перемещаться со скоростью 7 метров за ход; трусцой — (12 + ловкость) метров за ход; бегом — (20 + [3 × ловкость]) метров за ход.

Если персонаж переместится менее чем на половину расстояния, которое позволяет ему его скорость бега, он сможет атаковать (или предпринять другое действие) как обычно — подробнее см. на стр. 293. Если персонаж захочет предпринять другое действие на ходу, то пул его проверки при этом уменьшится на один d10 за каждый пройденный метр.

Помните: если персонаж ранен (см. стр. 302), скорость его перемещения снижается.

Подготовка оружия: вытащить клинок из ножен, перезарядить опустевший магазин — все подобные действия входят в понятие «подготовка оружия». Как правило, никаких проверок для подготовки оружия не требуется, но только в том случае, если персонаж не предпринимает в этот ход никаких других действий. Если персонаж желает сделать в этот ход что-то ещё, он может предпринять множественные действия (см. стр. 293); попытка подготовить оружие при этом потребует проверки ловкости + фехтования или стрельбы (сложность 4).

Подъём на ноги: персонаж может встать из положения лёжа на ноги за один ход безо всяких проверок. Если персонаж желает сделать в этот ход что-то ещё, он может предпринять множественные действия (см. стр. 293); попытка встать на ноги при этом потребует проверки ловкости + атлетики (сложность 4).

Трата крови (лечение, повышение характеристик и т. д.): вампиры могут тратить кровь, чтобы исцелять полученные повреждения. Для этого персонаж должен сконцентрироваться и целый ход не предпринимать никаких других действий. Если персонаж по той или иной причине предпринимает другое действие, он должен пройти рефлекторную проверку выносливости + выживания (сложность 8). В случае успеха лечение проходит как обычно; в случае неудачи персонаж тратит кровь впустую; в случае провала персонаж теряет на один пункт крови больше, чем хотел потратить, и при этом получает ещё одно повреждение. Трата крови на повышение физических характеристик или активацию Дисциплин происходит автоматически и не требует дополнительной концентрации. Предел траты крови в ход определяется поколением персонажа (см. стр. 289).

Физические задачи

Физические задачи — это действия, подразумевающие применение одной из трёх физических характеристик: силы, ловкости или выносливости. Для выполнения физических задач в большинстве случаев требуется проверка. Помните, что Мощь, Стремительность и Стойкость увеличивают пул проверок, в которых используются соответствующие характеристики.

Взлом (ловкость или восприятие + воровство): эта задача описывает целый спектр действий — от, собственно, взлома и проникновения до обезвреживания простых сигнализаций и вскрытия сейфов (а также принятия мер, направленных на то, чтобы помешать сделать всё это другим). Обходя активную защиту, персонаж должен пройти проверку с первого раза, иначе сигнализация просто сработает; в случае с пассивной защитой (вроде замков) вполне уместны повторные проверки. Сложность проверок взлома варьируется от 5 (стандартные замки) до 9 (Форт Нокс) и зависит в первую очередь именно от сложности системы безопасности, которую определяет рассказчик. Некоторые виды взлома могут требовать наличия определённого значения навыка воровства (например, воровство 1 позволит взломать простой замок, но в случае с серьёзным сейфом его будет явно недостаточно). Кроме того, стоит помнить, что в большинстве случаев для взлома могут понадобиться отмычки и другие инструменты. В случае провала проверки взлома всё дело может пойти насмарку.

Установка средств безопасности — это обычное действие, и каждый дополнительный успех повышает качество системы и, таким образом, сложность проверки взлома для того, кто попытается её преодолеть.

Также стоит отметить, что навык воровства используется только тогда, когда речь идёт о чисто физических, механических аспектах процесса взлома. Для того чтобы разобраться с контролирующей эти механизмы электроникой, нужно знать электронику. Под взломом в данном случае подразумевается

незаметное проникновение или бесследный побег, а не шалости с электронными датчиками и системами видеонаблюдения.

Вождение (ловкость или смекалка + вождение): если у персонажа есть хотя бы один пункт вождения, ему не нужно проходить проверку этого навыка для того, чтобы спокойно доехать на автомобиле из пункта А в пункт Б. Однако сложные манёвры, непогода, высокая скорость и неожиданные препятствия — это серьёзный вызов даже для опытного водителя. В каждой конкретной ситуации рассказчик устанавливает сложность самостоятельно, но чем их больше и чем они опаснее, тем сложнее должна быть проверка.

Например, при вождении в ливень сложность проверки увеличится на один пункт, а если персонаж вдобавок ещё и несётся как безумный, стремясь оторваться от висящих на хвосте преследователей, то сложность увеличится уже на три пункта. То же самое касается, например, и движения в плотном потоке. Неудача при проверке вождения означает, что персонаж должен пройти проверку ещё раз, чтобы избежать аварии или не потерять управление. Если за рулём сидит персонаж, не обладающий навыком вождения, он должен проходить проверки каждый раз, когда совершает какой-нибудь более или менее значимый манёвр — от поворота до парковки задним ходом. При провале проверки вождения автомобиль может занести, выбросить на встречную полосу и т. п.

Стоит помнить, что разные транспортные средства создаются для разных задач: одни — с прицелом на скорость и управляемость, другие — с расчётом на безопасность вождения. Приведённая ниже таблица поможет вам вычислить сложность любого манёвра. Первым делом стоит помнить, что если текущая скорость транспортного средства выше его безопасной скорости, то сложность любого манёвра возрастает на один пункт за каждые 15 км/ч разницы. Рискованные манёвры и прочие осложнения также вносят свою лепту (как описано выше). Максимально возможный размер пула проверки вождения всегда ограничивается показателем манёвренности транспортного средства. Проще говоря, даже лучший водитель, оказавшись за рулём мусоровоза, вряд ли покажет такой же класс, как за рулём «феррари».

Вышибание/удерживание (сила): для того чтобы открыть запертую дверь при помощи одной только грубой силы, потребуется проверка силы (сложность от 6 до 8, в зависимости от материала самой двери). Чтобы открыть или захлопнуть

Транспортное средство	Безопасная скорость (км/ч)	Максимальная скорость (км/ч)	Манёвренность
Автобус	95	160	3
Внедорожник/кроссовер	110	185	6
Гоночный болид	225	385	10
Грузовик	95	145	3
Малолитражка	110	210	6
Микроавтобус	110	195	6
Представительский седан	135	250	7
Седан	110	195	5
Современный танк	95	160	4
Спортивная малолитражка	160	225	7
Спортивный седан	135	265	8
Спорткар	175	255	8
Спорткупе	175	240	8
Суперкар	210	305+	9
Танк 2-й Мировой войны	50	65	3
Тягач	110	175	4
Универсал	120	200	6

обычную межкомнатную дверь, достаточно одного успеха. В случае с укреплённой дверью успехов должно быть как минимум пять, а если речь о мощной бронированной двери, то хотя бы десять. Проверка вышибания вполне может быть продолжительным действием. Конечно, командная работа при вышибании дверей не помешает, но теоретически выбить дверь сможет и один персонаж, просто ему придётся изрядно попотеть. В случае провала персонаж выбивает плечо и получает тяжёлое повреждение.

Если дверь особенно прочная (бронированная, очень толстая и т. п.), рассказчик может предъявить требования к показателю силы того, кто пытается её выбить.

Лазание (ловкость + атлетика): когда ваш персонаж карабкается на отвесную поверхность, будь то скала или стена здания, он должен пройти проверку ловкости + атлетики. Лазание — это, как правило, продолжительное действие. Взбираясь по поверхности с упорами для рук и ног в более или менее подходящих условиях, персонаж за один ход может пройти до трёх метров за каждый полученный успех. При более благоприятных обстоятельствах скорость восхождения может увеличиться до пяти метров за каждый успех, а при неблагоприятных, напротив — снизиться до двух метров за каждый успех (все детали на усмотрение рассказчика). Количество упоров, шероховатость поверхности, дождь и ветер — всё это может сказаться на скорости восхождения самым радикальным образом. Обратите внимание, что для персонажа, предпринимающего короткое восхождение в тяжёлых условиях, и для персонажа, совершающего долгое восхождение в благоприятных условиях, сложность проверки лазания вполне может быть одинаковой. Продолжительная проверка будет длиться столько, сколько персонажу понадобится, чтобы взобраться на нужную высоту. Провал при проверке лазания может быть очень опасным: персонаж может либо соскользнуть вниз, либо застрять, либо просто сорваться.

Если персонаж активирует Когти Зверя (Метаморфозы 2 — см. стр. 160), отращивает себе костяные крючья при помощи Искусства костей (Преображение 3 — см. стр. 197) или применяет другую похожую силу, сложность проверок лазания снижается на два пункта.

Метание (ловкость + атлетика): предметы массой не более килограмма (бутылки с зажигательной смесью, ножи, пивные кружки и т. п.) можно метать на расстояние, равное [5 × сила персонажа] метров. Каждый дополнительный килограмм веса снижает максимальную дистанцию броска на пять метров. Персонаж может поднять и метнуть любой предмет, масса которого позволяет бросить его на любую ненулевую дистанцию. Если персонажу по силам поднять предмет, но масса этого предмета не позволяет его метнуть, значит, персонаж может разве что отбросить этот предмет в сторону — не более чем на метр. Естественно, если персонаж не может поднять предмет, то и метнуть его не получится (см. «Поднятие тяжестей/разрушение предметов» на стр. 280).

Рассказчик может по своему усмотрению увеличить дистанцию броска, если предмет имеет хорошую аэродинамическую форму, или уменьшить её, если объект особенно плохо приспособлен для метания. Для того чтобы метнуть предмет более или менее точно в цель, персонаж должен пройти проверку ловкости + атлетики. Если расстояние до цели хотя бы вдвое меньше максимальной дистанции броска, то сложность проверки будет равна 6; если цель находится дальше, то сложность будет равна 7. Рассказчик может изменять эту сложность по своему усмотрению в зависимости от внешних условий вроде сильного ветра и т. п. При провале проверки персонаж может уронить предмет, попасть им в товарища или, скажем, метнуть в противника не тем, чем намеревался…

Незаметность (ловкость + скрытность): персонаж, который хочет остаться незаметным, должен пройти встречную проверку ловкости + скрытности против восприятия + бдительности того, кто может его заметить. Сложность обеих проверок, как правило, равна 6. Если выигрывает персонаж игрока, он остаётся незамеченным. Скрипучие половицы, незакреплённое снаряжение, отсутствие надёжного укрытия и многочисленные наблюдатели могут усложнить проверку ловкости + скрытности, а системы безопасности, датчики или хороший обзор — увеличить пул проверки восприятия + бдительности. В случае провала персонаж, который пытался остаться незамеченным, случайно врезается в охранника, выходит на открытое место или выдаёт себя иным столь же очевидным образом.

Обратите внимание, что адептам Сокрытия (см. стр. 202) вообще нет нужды проходить какие бы то ни было проверки, для того чтобы оставаться незамеченными.

Охота (варьируется): охота — это часть вампирской натуры. Каждый час, который персонаж проводит в поисках смертной добычи, он может пройти проверку со сложностью, зависящей от местности, в которой он охотится. Характеристика и способность, задействованные в этой проверке, зависят от выбранного персонажем способа охоты. Так, если персонаж хочет утолить Голод, познакомившись с жертвой в ночном клубе, то это будет проверка привлекательности + хитрости. Если это будет погоня по сумеречному городскому парку, то в дело пойдёт выносливость + атлетика. Если это смертельные кошки-мышки в запутанных переулках, то смекалка + уличное чутьё.

Угодья	Сложность
Трущобы/Кормушка	4
Бедный/богемный район	5
Деловой район	6
Промышленный район	6
Пригород	7
Охраняемый район	8

Успех означает, что вампир нашёл жертву из числа типичных обитателей района угодий и поймал её тем способом, которым намеревался. Теперь вампир может выпить столько крови, сколько пожелает (если рассказчик захочет, то количество выпитых пунктов крови можно определять броском d10). В случае неудачи вампир тратит час впустую, а в случае провала происходит что-нибудь неприятное (персонаж случайно убивает жертву, становится разносчиком болезни, вторгается в домен враждебно настроенного вампира, натыкается на толпу агрессивных уличных бандитов и т. п.). Если происходит провал, рассказчику придётся импровизировать, создавая соответствующую сцену, чтобы дать персонажу шанс выпутаться из неприятностей. И рассказчик, и игроки должны использовать воображение и описывать охоту так, чтобы она была драматичной и захватывающей. В конце концов, найти жертву может быть не так уж и трудно, другое дело — сохранить Человечность и не нарушить Маскарад, когда оголодавший Зверь начинает рваться с цепи.

Если персонаж поймал жертву, но в настоящий момент его запас крови менее [7 — самоконтроль/инстинкты] пунктов крови, персонаж считается голодным и должен пройти проверку сопротивления ярости (см. стр. 323); успешная проверка самоконтроля позволит сохранить ясный рассудок, а успешная проверка инстинктов — удержать ярость в узде. Если проверка оказывается неудачной, персонаж будет пить до тех пор, пока не пополнит свой запас крови до предела, пока не сумеет взять приступ ярости под контроль или пока жертва не погибнет от кровопотери.

Каждый пункт фактов биографии «слава» и «домен» снижает сложность проверок охоты на один пункт (но не ниже 3), а каждый пункт факта биографии «стадо» увеличивает пул проверок охоты на один d10 (если, конечно, члены стада хотя бы теоретически могут находиться там, где персонаж ведёт свою охоту). При желании рассказчик может увеличить сложность проверок охоты для персонажей, внешне непохожих на людей (носферату, некоторых гангрелов, вампиров с Человечностью ниже 5 или тех, кто уже отверг Человечность и ступил на один из Путей Просветления), — некоторым ночным хищникам крайне непросто слиться с толпой.

Подробнее о сценах, посвящённых охоте, рассказано на стр. 392.

Переноска тяжестей (сила): каждый пункт силы позволяет персонажу переносить по 10 килограммов груза без каких-либо дополнительных ограничений. Если персонаж превысит этот показатель, сложность всех физических проверок персонажа увеличится на один пункт, а каждые «лишние» 10 килограммов груза снизят скорость перемещения персонажа вдвое (см. стр. 276). Если персонаж взвалит на себя вдвое больше, чем позволяет ему его сила, он вообще не сможет сдвинуться с места. Естественно, это правило нужно использовать лишь при переноске тяжестей — не нужно пересчитывать вес снаряжения каждый раз, когда персонаж берёт в руки ручку.

Погоня (ловкость + атлетика или вождение): вампирам нередко приходится гоняться за своей перепуганной добычей, а порой и самим уносить ноги. В большинстве случаев исход погони можно определить при помощи формул подсчёта скорости перемещения (см. стр. 276) — тот, кто быстрее, естественно, победит (т. е. догонит или убежит). Механика погони нужна только в спорных ситуациях, когда преимущество не очевидно или когда более медленный персонаж может успеть добраться до безопасного места раньше, чем более быстрый его догонит.

Погоня — это продолжительное действие. Жертва начинает с запасом успехов, количество которых равно расстоянию между ней и преследователем; в случае с пешей погоней жертва получает по одному успеху за каждые два метра форы, а в случае с погоней на машинах — по одному успеху за каждые 10 метров форы. Если в погоне участвуют вампир и смертный, стоит помнить, что смертные, в отличие от вампиров, устают.

Преследователь и его жертва каждый ход проходят соответствующую проверку (в зависимости от типа погони), прибавляя полученные успехи к тем, что накопились в предыдущие ходы. Как только преследователь набирает больше успехов, чем жертва, он подбирается к ней достаточно близко, чтобы предпринимать любые действия, призванные прекратить эту погоню. Чем больше у жертвы успехов, тем с большей вероятностью она может оторваться от своего преследователя — периодически, но не чаще одного раза в ход, рассказчик может попросить преследователя пройти проверку восприятия, чтобы узнать, не удалось ли его жертве скрыться (в толпе, тёмном переулке и т. п.). Каждый пункт разницы между запасом успехов преследователя и жертвы даёт +1 к сложности этой проверки. Если проверка преследователя оканчивается провалом, он немедленно теряет жертву из виду; если провалом оканчивается проверка жертвы, она спотыкается, падает, забегает в тупик и т. п.

Показатель силы	Задача	Вес (кг)
1	Раздавить пивную банку	20
2	Сломать деревянный стул	45
3	Сломать деревянную дверь	115
4	Сломать толстую деревянную доску	180
5	Выбить металлическую противопожарную дверь	295
6	Поднять и бросить мотоцикл	360
7	Перевернуть небольшой автомобиль	410
8	Сломать свинцовую трубу	455
9	Пробить кулаком бетонную стену	545
10	Разорвать стальную бочку	680
11	Пробить кулаком стальную двухсантиметровую плиту	910
12	Сломать металлический фонарный столб	1360
13	Поднять и бросить легковой автомобиль	1815
14	Поднять и бросить микроавтобус	2265
15	Поднять и бросить грузовик	2720

Поднятие тяжестей/разрушение предметов (сила и воля): в приведённой выше таблице содержится информация о том, каким показателем силы должен обладать персонаж, чтобы поднимать различные тяжести и ломать предметы безо всяких проверок. Персонаж с меньшим показателем силы может поднатужиться, чтобы справиться с, казалось бы, непосильным для него предметом или весом. Для этого он должен пройти проверку воли (сложность 9) — каждый успех позволит ему «спуститься» на одну строку этой таблицы.

Персонажи могут поднимать тяжести сообща. Это командная проверка, при которой персонажи проходят проверку воли по отдельности и суммируют полученные успехи.

Если проверка оказывается неудачной, поднять тяжесть не получается. Если персонаж хочет не поднять, а просто немного сдвинуть груз, рассказчик может «спустить» значение силы персонажа на пару строк таблицы. В случае провала персонаж получает болезненное растяжение или роняет груз себе на ногу.

Плавание (выносливость + атлетика): если ваш персонаж умеет плавать (для этого достаточно хотя бы одного пункта атлетики), то при плавании на длинные дистанции или при необходимости подолгу держаться на воде он должен проходить проверки плавания со сложностью, которая в первую очередь зависит от того, насколько спокоен водоём. Конечно, вампиры не могут задохнуться, но у их мёртвых тел отрицательная плавучесть, поэтому утонуть им вполне по силам. Первая проверка потребуется не ранее чем через час — для того чтобы удержаться на воде, достаточно одного успеха. В случае неудачи персонаж теряет из виду ориентиры и, возможно, уплывает прочь, влекомый течением. В случае провала он начинает тонуть, получает по голове бортом моторной лодки и т. п.

Вампир, утонувший на мелководье, с восходом солнца начнёт получать повреждения от солнечного света (считайте толщу воды эквивалентом плотной облачности).

Прыжки (сила; сила + атлетика в случае с прыжками с разбега): сложность проверки прыжка обычно равна 3, а каждый полученный успех позволяет персонажу прыгнуть на полметра в высоту или на метр в длину. Для того чтобы прыжок можно было считать успешным, высота (или длина) этого прыжка должна быть больше, чем расстояние до цели. Если прыжок оказывается неудачным, персонаж не допрыгивает до цели, но получает возможность пройти проверку ловкости + атлетики (как правило, сложность 6), чтобы выяснить, сумел ли он за что-нибудь ухватиться. В случае провала персонаж поскальзывается, спотыкается, врезается в стену и (или) падает с огромной высоты.

Если перед прыжком персонаж успешно пройдёт проверку восприятия + атлетики (сложность 6) и получит больше двух успехов, то сумеет точно оценить, сколько успехов ему нужно будет набрать для того, чтобы допрыгнуть до цели.

Слежка (ловкость + скрытность или вождение): персонажу, который следит за кем-нибудь, не требуется никого ловить — ему нужно не упустить жертву из виду и самому остаться незамеченным. Если жертва подозревает неладное, она может проходить проверку восприятия + бдительности каждый раз, когда ей выпадает удобная возможность (и то, и другое по усмотрению рассказчика). Это встречная проверка против ловкости + скрытности соглядатая (или вождения, если он следует за жертвой, сидя за рулём автомобиля). Сложность обеих проверок равна 6, но некоторые обстоятельства (людные улицы, пустые дорогие и т. п.) могут повлиять на это значение. Если жертва получит хотя бы на один успех больше, чем преследователь, она заметит его и сможет действовать соответствующе.

Хорошо сработанная пара соглядатаев может действовать как команда и объединять полученные успехи.

Ментальные задачи

Ментальные задачи — это действия, подразумевающие применение одной из трёх ментальных характеристик: восприятия, интеллекта или смекалки, а также воли, добродетелей, Человечности и Путей. Ментальные проверки могут предоставить информацию, которую ваш персонаж знает, а вы, игрок, — нет. Впрочем, при поиске решения игровых проблем всё равно лучше рассчитывать на собственную изобретательность, а не на броски игральных костей.

Выслеживание (восприятие + выживание): в отличие от слежки при выслеживании персонаж не идёт за жертвой непосредственно, а пытается её отыскать, руководствуясь материальными свидетельствами её недавнего присутствия вроде следов, сломанных веточек, капель крови и т. п. Попытка выслеживания — это обычное действие; чем больше успехов получит персонаж, тем больше он узнает о своей жертве (скорость её передвижения, примерный вес, количество спутников и т. д.). Сама жертва может попытаться замести следы, прибегнув к проверке смекалки + выживания. Каждый полученный ею успех повысит сложность проверки выслеживания на один пункт. Усложнить эту проверку также может непогода, плохо сохраняющая следы обстановка (типа городских улиц или помещений Элизиума) и недостаток времени. В случае провала персонаж не только потеряет след жертвы, но и случайно его уничтожит.

Исследование (интеллект + гуманитарные науки, естественные науки или оккультизм): персонаж проводит исследование, когда просматривает компьютерные архивы в поисках нужных исторических свидетельств, изучает изложенные в древних письменных источниках сведения или пытается выяснить истинное имя одного из мафусаилов. В любом случае точность и объём полученной информации зависят от количества полученных успехов; один успех позволит узнать только самые основные сведения, но каждый дополнительный успех добавит к этим сведениям ту или иную любопытную деталь. Если персонаж проводит исследования в какой-нибудь малоизученной области знаний, рассказчик (если пожелает) может повысить сложность проверки. При провале персонаж либо не найдёт вообще ничего полезного, либо наткнётся на убедительно выглядящую ложь.

Компьютерные технологии (интеллект или смекалка + информатика): и большая политика, и крупный бизнес сегодня так или иначе связаны с компьютерами, и это даёт неонатам немалое преимущество в Извечной Борьбе. Во времена, когда практически у каждого есть при себе какой-нибудь компьютер, в авангарде событий находятся те, кто способен быстро собрать нужную информацию и вовремя её распространить. Надменные старейшины могут сколько угодно насмехаться над юнцами, вечно копающимися в своих смартфонах, вместо того чтобы заводить полезные знакомства в Элизиуме, но если юнец с умом воспользуется возможностями современных средств связи и, скажем, устроит засаду на одного из этих насмешников, умение обращаться с компьютерами поможет ему уравнять шансы там, где в противном случае преимущество было бы целиком на стороне старшего вампира.

В общем и целом проверка компьютерных технологий нужна, если персонаж хочет отыскать, просмотреть или передать нужную информацию. Для того чтобы при помощи компьютера добиться каких-либо материальных результатов (например, отключить систему наблюдения или разблокировать лифт), в большинстве случаев потребуется скорее знание электроники, но, конечно, одного и того же результата порой можно добиться самыми разными методами.

Итак, применение компьютерных технологий можно разделить на две основных сферы.

Первая сфера — это добросовестное или личное применение. Проведение научных исследований, работа с текстовыми редакторами, оформление сайтов, чтение соцсетей — везде, где основным инструментом достижения поставленной цели служит компьютер, используется знание информатики. Например, поиск информации по заданной теме — это проверка интеллекта + информатики, при провале которой персонаж найдёт лишь достоверно выглядящую ложь. В большинстве же случаев персонажу, занимающемуся деятельностью, относящейся к этой сфере, вообще вряд ли придётся иметь дело с пулами и проверками (если, конечно, его не поджимает время или если ему не приходится иметь

дело с незнакомым оборудованием и программами). Кроме того, под словом «компьютер» в данном случае может подразумеваться очень широкий спектр устройств — от планшета или смартфона, подключённого к Wi-Fi в случайной кафешке, до ноутбука или традиционного настольного компьютера.

Рассказчику стоит помнить, что современная жизнь неразрывно связана с компьютерами, поэтому вряд ли стоит требовать проверку компьютерных технологий каждый раз, когда персонаж проверяет электронную почту (если, конечно, в случае неудачи его не ожидает какой-нибудь интересный исход). Кроме того, стоит обратить внимание, что даже при использовании компьютера знание информатики уместно далеко не всегда. Скажем, если персонаж пытается присоединиться к закрытому интернет-сообществу охотников на вампиров, уместнее будет проверка смекалки + хитрости или обаяния + красноречия, даже несмотря на то, что персонаж в данный момент сидит за клавиатурой, а не общается с собеседником лицом к лицу.

Вторая сфера применения компьютерных технологий — компьютерный взлом. С точки зрения правил компьютерный взлом — это попытка обхода программной системы безопасности с целью завладения информацией, которая находится под её защитой. Кроме того, сюда можно включить и перепрограммирование устройств и компьютеров с целью изменения или расширения их функционала. Чаще всего следствием успешной проверки компьютерных технологий в этой сфере будет либо получение информации, либо достижение иного поставленного перед взломщиком результата — вывод на экран нужного сообщения, создание фиктивной просроченной закладной на помещение, в котором находится убежище Примогена-вентру, и т. д. Впрочем, для простоты в обоих случаях можно использовать одну и ту же систему.

Для начала будущий взломщик должен обойти защиту — для этого нужно пройти проверку интеллекта или смекалки + информатики (со сложностью от 6 — стандартные системы безопасности — до 9 — корпоративные серверы, старые правительственные мейнфреймы и т. п.). Пул всех последующих проверок, связанных со взломанной системой, будет ограничен количеством успехов, полученных в результате проверки взлома.

Поединок взломщика и администратора системы — это встречная проверка, в которой побеждает тот, кто наберёт больше успехов. В случае провала взломщик выдаёт системе своё присутствие и, возможно, даже личность и текущее местоположение.

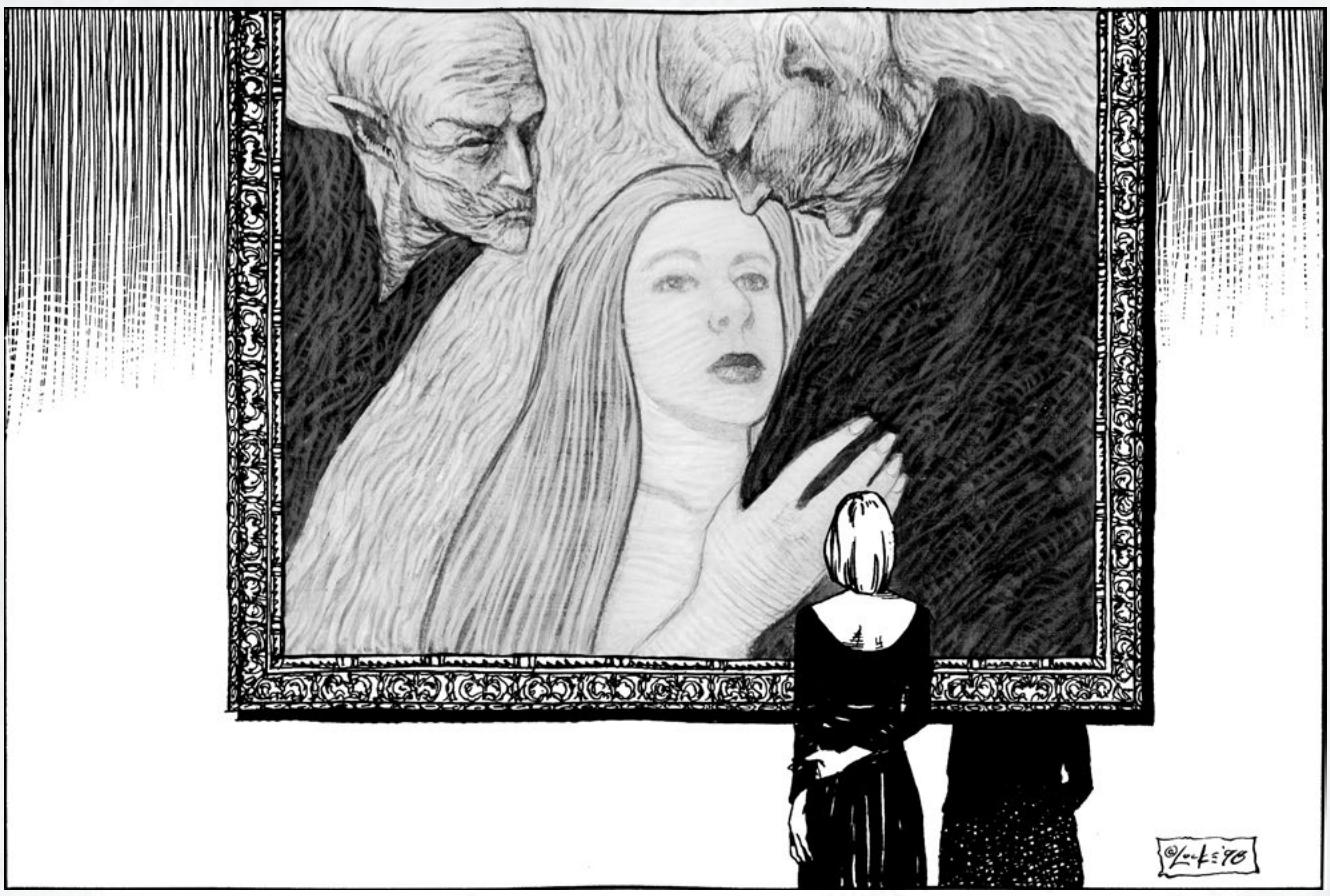
Помните также, что компьютерный взлом — это почти всегда продолжительное действие, и рассказчику лучше не жалеть успехов, которые могут понадобиться для успешного осуществления этого действия. Это поможет удержать игроков от злоупотребления способностью «делать что угодно при помощи компьютерных штук». Для того чтобы выселить Сородича из убежища или стереть чьё-нибудь свидетельство о рождении, явно нужно что-то большее, чем один-единственный успех.

Пробуждение и бодрствование (восприятие и Человечность/Путь): вампиры — ночные существа, которым очень непросто просыпаться и бодрствовать днём. Если спящего в убежище вампира побеспокоить, пока на небе светит солнце, он сможет заметить вторжение, если успешно пройдёт проверку восприятия + Ясновидения (если он, конечно, является адептом этой Дисциплины) со сложностью 8. Очнувшись ото сна, вампир должен пройти проверку Человечности/Пути (сложность 8) — каждый полученный успех позволит ему действовать на протяжении одного хода. Пять успехов позволят вампиру бодрствовать до конца сцены. Неудача означает, что вампир немедленно проваливается обратно в сон, но сможет вновь пройти проверку восприятия, если позволят обстоятельства. При провале вампир погружается в беспробудный сон до самого заката.

Пока вампир бодрствует днём, размер пула его проверок ограничен показателем его Человечности или Пути.

Расследование (восприятие + расследование): при поиске улик, вещественных доказательств или спрятанной контрабанды не обойтись без расследования. Рассказчик вправе увеличить сложность проверки, если улики не очевидны, а искомый предмет спрятан особенно тщательно. Один успех позволит персонажу заметить самые основные детали, а несколько — восстановить полную картину происшествия при помощи дедуктивного метода. Провал, в свою очередь, будет означать, что часть улик осталась незамеченной или была случайно уничтожена.

Ремонт (ловкость или восприятие + ремесло или электроника): соответствующие виды ремёсел позволяют персонажу ремонтировать различные вещи — что угодно от керамики до автомобильных двигателей (для ремонта компьютеров и электронных компонентов понадобится знание электроники). Прежде чем приступать, собственно, к ремонту, необходимо выяснить, в чём состоит проблема (для этого можно воспользоваться правилами исследования, см. выше). Если осмотр покажет, что без ремонта не обойтись, рассказчик должен обозначить сложность будущей проверки, которая зависит не только от тяжести самой поломки, но и от условий, в которых предстоит работать, наличия инструментов, запчастей и т. п. Если персонажу сильно повезло с проверкой исследования, сложность можно немного снизить. Сложность 4 — это простой ремонт вроде замены покрышки; 9 — сложный, на уровне полной реконструкции автомобильного двигателя. Простой ремонт может



занять всего несколько ходов; сложный ремонт потребует не менее 10 минут на каждый необходимый для его завершения успех. При провале персонаж может как просто потерять время или испортить новую запчасть, так и окончательно доломать предмет, который нужно было отремонтировать.

Творчество (варьируется): некоторые вампиры ещё при жизни были художниками, музыкантами, писателями и прочими деятелями искусства, другие же сотнями лет используют творчество как единственное средство, способное вновь разжечь в омертвевшей душе угасшее пламя страсти. Обществу Сородичей не раз выпадал шанс лицезреть прекраснейшие (и ужаснейшие) произведения, на которые никогда не падал взор смертного.

Если персонаж желает создать художественное произведение, перед ним раскрывается широчайший спектр средств самовыражения, и его выбор определит, какую именно проверку ему понадобится пройти. Наиболее распространённый вариант — проверка восприятия (чтобы найти достойный источник вдохновения) + красноречие или ремесло (чтобы воплотить творческий порыв при помощи художественных средств). В любом случае игрок должен хотя бы в самых общих чертах определиться с тем, что хочет создать его персонаж: хокку о розах, портрет Принца, эпиграмму на проповедь Архиепископа и т. д.

Сложность проверки может варьироваться в зависимости от типа произведения (язвительный лимерик написать значительно проще, чем вдохновенный сонет в духе Петрарки). Качество конечного произведения зависит от количества полученных успехов: один успех означает нечто посредственное, незапоминающееся, но приемлемое; получив пять успехов, персонаж создаёт настоящий шедевр. Процесс создания некоторых видов произведений (многословных романов, грандиозных скульптурных ансамблей, обширных фресок и т. п.) можно представить в виде продолжительных проверок. В случае провала у персонажа получается нечто, что ему самому кажется величайшим произведением искусства, какое только знал мир (любое другое разумное существо, не лишённое хотя бы зачатков вкуса, немедленно распознает в этом «шедевре» откровенную дрянь); как вариант, созданное им произведение может оскорбить заказчика, отобразить совсем не то, что от него требовалось, или вызвать реакцию сообщества, прямо противоположную той, на которую рассчитывал творец.

Если рассказчик сочтёт это уместным, то создание особенно вдохновенного произведения искусства может позволить автору потратить пункты опыта на повышение значения Человечности (или некоторых Путей) или стать ключом к исцелению от психического расстройства (см. стр. 313).

Социальные задачи

Социальные задачи — это действия, подразумевающие применение одной из трёх социальных характеристик: обаяния, манипуляции или привлекательности. Любой социальной проверке, как правило, предшествует немного актёрской игры, которая может повлиять на проверку как в лучшую, так и в худшую сторону. Рассказчик при желании может полностью игнорировать социальные механики, если игрок демонстрирует на редкость удачную (или исключительно ужасную) актёрскую игру.

Выступление (обаяние + исполнение): вампиры по природе своей существа самовлюблённые, и среди них немало актёров, поэтов, музыкантов и других творческих личностей, жаждущих внимания. Когда персонаж выступает перед публикой, он должен пройти проверку обаяния + исполнения (сложность 7). Сложность этой проверки может увеличить и настроение аудитории, и изощрённость самого выступления. Один успех — это довольно приятное, хоть и не особо запоминающееся представление, но достаточное количество успехов может произвести неизгладимое впечатление даже на самую скептически настроенную публику. В случае провала персонаж забывает слова, берёт не тот аккорд и так или иначе запарывает выступление.

Допрос (манипуляция + эмпатия или запугивание): задавать вопросы может кто угодно. Но во время допроса у того, кто задаёт вопросы, есть рычаг давления. Мягкая техника допроса подразумевает некую стратегию, направленную на выяснение конкретных фактов. Это встречная проверка манипуляции + эмпатии персонажа против воли собеседника. Сложность обеих проверок, как правило, равна 6. Проверки необходимо проходить либо каждые несколько минут, в ключевых местах допроса, либо в самом его конце.

Жёсткая техника подразумевает психическое давление и (или) физические пытки с целью выяснить всё, что знает жертва допроса. Это встречная проверка манипуляции + запугивания против воли жертвы или пула проверки, равного [3 + выносливость жертвы], — смотря что больше. Проверки необходимо проходить каждый ход или каждую минуту — в зависимости от того, какой тип воздействия используется во время допроса. Если применяется психическое давление, то жертва теряет по одному пункту воли каждую минуту, а если пытки, то каждый ход получает по одному повреждению. И если последствия психического давления и пыток могут привести к самым печальным для жертвы последствиям, то последствия провала окажутся поистине губительными.

Допрос может вести целая команда специалистов, успехи которых будут суммироваться, даже если они будут применять диаметрально противоположные техники допроса (классический сценарий «хороший полицейский — плохой полицейский» в действии).

Вне зависимости от техники допроса каждый успех, оставшийся у персонажа в результате встречной проверки, позволит ему получить от жертвы дополнительные сведения. Если количество полученных персонажем успехов превысит показатель воли жертвы, та расколется и выдаст всё, что ей известно. Все детали остаются на усмотрение рассказчика, но стоит помнить, что сведения, полученные во время допроса, вполне могут быть недостоверными — допрашиваемый может как добросовестно заблуждаться, так и сознательно приукрашивать факты, чтобы дать персонажу именно те сведения, которые тот хочет услышать.

Жульничество (манипуляция или восприятие + хитрость): хитрость в сочетании с манипуляцией позволяет персонажу проворачивать всевозможные аферы, а в сочетании с восприятием — раскрывать других обманщиков. В понятие аферы в данном случае входит что угодно, начиная от попытки выдать себя за госслужащего до махинаций с целью присвоить чужое имущество по поддельным бумагам. Обе стороны аферы при этом проходят встречную проверку соответствующей характеристики + хитрости. Сложность обеих проверок равна 7, но фальшивые удостоверения и прочая убедительная атрибутика могут сильно осложнить потенциальной жертве её проверку. Впрочем, мошенники недаром предпочитают работать с одиночками — командная работа помогает вскрыть даже самый изощрённый обман. Если проверка обманщика оканчивается провалом, его план оказывается несостоятельным и терпит полное фиаско.

Запугивание (сила или манипуляция + запугивание): у запугивания два основных эффекта. Пассивное запугивание просто заставляет окружающих держаться от персонажа подальше — неважно, в автобусе или за барной стойкой. Чем выше показатель запугивания персонажа, тем больше вокруг него образуется свободного места.

Активное запугивание применяется сознательно — как правило, при помощи скрытых или явных угроз. Скрытые угрозы — это намёки на то, что якобы ожидает жертву в будущем (увольнение, арест, вполне вероятные интенсивные болевые ощущения и т. п.). Скрытое запугивание — это встречная проверка манипуляции + запугивания персонажа против воли жертвы (сложность обеих проверок равна 6); запугивание подействует, если жертва не наберёт больше успехов, чем персонаж.

Явные угрозы — это прямое и недвусмысленное обещание пустить в ход физическое насилие. Явное запугивание — это встречная проверка силы + запугивания персонажа против силы + запугивания жертвы или против её воли (смотря что больше). При провале своей проверки персонаж выставит

себя на посмешище и до конца сцены потеряет возможность запугать кого-либо из присутствующих.

Речь (обаяние + лидерство): будь то воззвание полководца перед битвой или обтекаемое выступление продажного политика, сила произнесённой перед правильной публикой речи способна строить и разрушать империи. Когда персонаж произносит речь перед слушателями (любую, начиная от презентации для совета директоров и заканчивая манифестом для многотысячного митинга протеста), он проходит проверку обаяния + лидерства. Сложность этой проверки, как правило, равна 6, но рассказчик может изменить её, если персонажу приходится иметь дело с огромной, цинично настроенной, бесстрастной или явно враждебной аудиторией. Это простая проверка — речь персонажу либо удаётся, либо нет. При провале, как правило, страдает только репутация неудавшегося оратора, но порой публика выказывает своё неудовольствие и куда более агрессивно.

Если у персонажа есть время подготовить свою речь, рассказчик может позволить ему пройти проверку интеллекта + красноречия (сложность 7). Каждый успех при этом позволяет снизить на один пункт сложность последующей проверки обаяния + лидерства (персонаж получает возможность использовать в речи кое-какие домашние заготовки).

Соблазнение (варьируется): вампиры — мастера соблазнения, поскольку от этого умения порой напрямую зависит, удастся ли вампиру утолить Голод. Обстановка и избранный вампиром стиль соблазнения определяют, какие параметры предстоит использовать при проверке соблазнения:

- Первая проверка (знакомство, первые слова). Персонаж проходит проверку привлекательности + хитрости со сложностью, равной [3 + смекалка собеседника]. Каждый успех после первого увеличивает пул следующей проверки на один d10. В случае неудачи собеседник не заинтересуется персонажем; при провале поведение персонажа вызовет у него отвращение или гнев.
- Вторая проверка (остроумный разговор): персонаж проходит проверку смекалки + хитрости со сложностью, равной [3 + интеллект собеседника]. Каждый успех после первого увеличивает пул финальной проверки на один d10. В случае неудачи собеседник прерывает контакт, но не исключает возможности новой встречи (в конце концов, первое впечатление персонаж произвёл неплохое).
- Третья проверка (флирт и предложение): персонаж проходит проверку обаяния + эмпатии со сложностью, равной [3 + восприятие собеседника]. В случае успеха собеседник проникается к персонажу искренней симпатией и соглашается отправиться с ним в более уединённое место. Дальнейшие события лучше описывать при помощи актёрской игры.

При провале персонаж может рассчитывать разве что на выплеснутый в лицо коктейль.

Трёп (манипуляция + хитрость): когда нет времени плести изощрённую ложь, собеседнику можно просто запудрить мозги любой несусветной чушью, когда разум слушателя просто сдаётся под неослабевающим напором сомнительных, но достаточно правдоподобных на первый взгляд высказываний. Сам собеседник обычно либо соглашается со всем, лишь бы перестать слушать эту непрекращающуюся болтовню, либо начинает игнорировать назойливого болтуна. Проверка трёпа — это встречная проверка манипуляции + хитрости персонажа против воли жертвы. Сложность обеих проверок, как правило, равна 6, и побеждает тот, кто набирает больше успехов. В случае ничьей трёп можно продолжить, а при провале персонаж лишь разозлит своего собеседника и тот попросту перестанет воспринимать его болтовню.

Умение развлечь (обаяние + эмпатия): персонаж может влиять на окружающих таким образом, чтобы те могли расслабиться и как следует повеселиться. Это можно использовать для того, чтобы раскрепостить потенциальный сосуд, завоевать расположение вероятного союзника, развязать язык информатору или быстренько обзавестись парой знакомцев, которые встанут на твою сторону, когда настанет пора хорошенько поработать кулаками. Сложность проверки чаще всего равна 6 (людей в большинстве своём не нужно особо уговаривать, если им предоставляется возможность повеселиться, причём это практически не зависит от их интеллекта или силы воли), но сложность может быть и выше, если персонаж имеет дело с большой группой людей. На сложность проверки также может повлиять натура жертвы (бонвивана, например, уговорить куда проще, чем брюзгу). При провале жертву может отпугнуть настойчивость персонажа, а шумная компания может начать интересоваться, отчего он не ест и не пьёт вместе со всеми...

Запас воли

Воля — один из наиболее активных и важных в игре параметров. Существует столько способов потерять, восстановить и использовать пункты воли, что этот параметр по частоте изменений занимает почётное второе место (после запаса крови, конечно). Воля — крайне многогранный параметр, поэтому не помешает разобраться, как именно её можно использовать.

- Персонаж может потратить один пункт воли, чтобы обеспечить себе гарантированный успех в предпринятом им действии. За ход на это можно потратить только один пункт воли, но полученный таким образом успех не смогут отменить даже выпавшие в результате проверки единицы. Применив волю таким способом, персонаж может преуспеть в любом начинании, если как следует сконцентрируется на поставленной цели. В случае

с продолжительными проверками эти гарантированные успехи могут стать разницей между блестящим успехом и полным провалом.

Примечание: о трате пункта воли необходимо объявить до того, как персонаж пройдёт проверку. Персонаж не может потратить пункт воли, чтобы в последнюю секунду отменить провал задним числом. Кроме того, рассказчик может объявить, что при выполнении того или иного действия (например, атаки) персонаж не может тратить пункты воли.

- Иногда по решению рассказчика персонаж игрока может, сам того не желая, совершить то или иное инстинктивное действие — отпрянуть от края пропасти или от солнечного луча, сотворить что-нибудь ужасное в приступе ярости и т. п. Если игрок не хочет, чтобы его персонаж совершил такое действие, он может потратить пункт воли. Стоит отметить, что желание совершить это действие у персонажа никуда не исчезает, оно просто на время стихает, так что персонажу, который не хочет поддаваться неконтролируемым порывам, возможно, придётся тратить по одному пункту воли каждый ход, пока их воздействие не прекратится. Если пункты воли заканчиваются или если персонаж не хочет их тратить, значит, у него не остаётся иного выбора, кроме как сделать то, чего требуют инстинкты.
- С разрешения рассказчика персонаж может потратить пункт воли, чтобы предотвратить проявление своего психического расстройства. Потратив достаточно пунктов воли (по решению рассказчика), персонаж может даже вылечиться от этого расстройства (осознание проблемы и желание её преодолеть — первый шаг на пути к исцелению). Малкавиане тоже могут тратить пункты воли на то, чтобы сдерживать своё безумие, но вылечиться от психического расстройства, полученного в результате Становления, им это не поможет.
- Потратив пункт воли, персонаж может один ход игнорировать все модификаторы от полученных им повреждений. Это позволяет персонажу превозмочь боль и совершить что-нибудь из последних сил. Это не сработает, если персонаж находится при смерти или в торпоре.

Восстановление запаса воли

Пункты воли можно не только тратить, но и восстанавливать. Помните, что максимальный запас пунктов воли не может превышать показателя воли персонажа. Единственный способ увеличить *показатель* воли персонажа — потратить пункты опыта.

Персонаж пополняет запас пунктов воли каждый раз, когда достигает какой-нибудь значимой цели или получает возможность восстановить уверенность в себе. Все детали остаются на усмотрение рассказчика — мы рекомендуем лишь не быть слишком щедрым; пункты воли — крайне мощный и универсальный ресурс, так что большое их количество способно слишком уж облегчить персонажам жизнь.

- Запас пунктов воли персонажа полностью восстанавливается по завершении истории (*истории*, а не *игровой встречи*). При желании рассказчик может ввести дополнительное условие — для того, чтобы восстановить запас воли, персонаж должен хотя бы отчасти достичь сюжетных (или личных) целей. Например, если персонажи должны были уничтожить могущественного продажного старейшину, то запас пунктов воли они смогут восстановить, только если им удалось хотя бы расстроить его ближайшие замыслы.
- По решению рассказчика: персонажи восстанавливают по одному пункту воли с наступлением ночи, когда пробуждаются от дневного сна. Этот способ обеспечивает им стабильный приток пунктов воли (не говоря уже о том, что игрокам не нужно совершать лишних телодвижений, поскольку в этот момент они и так утыкаются в свои бланки персонажей, чтобы стереть потраченные при пробуждении пункты крови).
- По решению рассказчика: если персонаж совершает какой-нибудь выдающийся поступок или добивается какой-то грандиозной цели, рассказчик может позволить ему восстановить пункт воли. Например, персонаж, который сумел избавиться от команды охотников на вампиров, попытавшихся проникнуть в убежище его сира, явно заслуживает такого поощрения.
- По решению рассказчика: если персонаж ведёт себя в соответствии со своей натурой, рассказчик может вознаградить его, позволив восстановить от одного до трёх пунктов воли (см. описание архетипов на стр. 92). Например, если персонаж-бунтарь вступает в противостояние с могущественным старейшиной, который оказывается шпионом Шабаша, такой поступок явно заслуживает поощрения.

Естественно, рассказчики вольны придумывать свои собственные правила восстановления пунктов воли — главное, чтобы они максимально соответствовали стилю игры их труппы. В конце концов, способы восстановления пунктов воли могут заметно повлиять на поведение персонажей и задать настроение всей хронике.

Запас крови

Текущий запас крови любого вампира уменьшается на один пункт с наступлением ночи вне зависимости от того, просыпается вампир или продолжает спать. Для поддержания мистической силы, питающей их мёртвые тела, вампирам нужна витэ — живительная влага, текущая в жилах их жертв. Тратить пункты крови можно самыми разными способами, но восполнять их запас можно только поглощая чужую кровь.

Текущий запас пунктов крови также влияет на пул проверок самоконтроля/инстинктов, которые персонаж проходит, когда в нём начинает закипать безумная ярость: дело в том, что пул проверки самоконтроля или инстинктов ни при каких обстоятельствах не может превышать текущего запаса пунктов крови. Например, если в запасе у персонажа осталось всего два пункта крови, пул проверок его самоконтроля будет равен всего двум d10, даже если показатель самоконтроля персонажа равен 4. Голодный вампир попросту не в силах противостоять позывам своего внутреннего Зверя.

Трата пунктов крови

Как уже упоминалось выше, все вампиры тратят по одному пункту крови с наступлением ночи вне зависимости от того, пробудился вампир при этом или нет. Помимо этого у персонажей есть масса иных способов потратить свой запас крови. Стоит помнить, что за один ход персонаж не может тратить больше определённого количества пунктов крови — этот показатель называется пределом траты крови в ход и зависит от поколения, к которому принадлежит вампир (см. таблицу на стр. 289).

- Вампир может потратить один пункт крови, чтобы излечить одно нормальное (т. е. лёгкое или тяжёлое) повреждение. Само исцеление происходит буквально на глазах, но персонаж при этом должен сконцентрироваться и целый ход не предпринимать никаких других действий. Вампиры старших поколений могут тратить по несколько пунктов крови за ход и, соответственно, лечиться быстрее, чем вампиры более молодых поколений.

Обратите внимание, что для вампиров исцеление при помощи крови — это единственный способ излечения полученных повреждений. Те же процессы, что не позволяют Сородичам стареть и умирать от естественных причин, подавляют и регенеративные способности, присущие любому живому организму.

- Персонаж может потратить пункт крови, чтобы до конца сцены повысить на один пункт значение одной из своих физических характеристик (силы, ловкости или выносливости). Игрок должен объявить об этом в начале хода. Персонаж может потратить столько пунктов крови, сколько сочтёт нужным — его ограничивает только предел траты крови в ход. Потратив достаточно пунктов крови, персонаж может свободно превысить даже максимальное для его поколения значение параметра, но только на один пункт (например, вампир Десятого поколения сможет повысить значение своих физических характеристик до 6 пунктов). При желании персонаж может переступить и через этот предел, но в данном случае значение характеристики начнёт снижаться на один пункт каждые три хода сразу после того, как вампир перестанет тратить на это кровь. Именно благодаря этой

способности вампиры способны демонстрировать сверхчеловеческие физические данные — бросаться машинами, двигаться с невероятной скоростью и выживать, получив способный свалить дерево удар.

Примечание: персонаж ни при каких условиях не может увеличить показатель своей физической характеристики выше 10 пунктов.

- Вампир может напоить своей кровью другого Сородича, дав ему возможность тратить эту кровь по своему усмотрению. Выглядит это, как правило, не слишком эстетично — донор вскрывает себе вены и вливает выступающую кровь в рот реципиенту. Естественно, если в крови нуждается сам персонаж, то выпутываться ему, скорее всего, придётся самостоятельно, а излишне голодный вампир может впасть в кровожадную ярость и попытаться выпить больше, чем ему предлагают. Донор должен подносить свой дар с осторожностью.

Если вампир (или смертный) трижды выпьет крови другого Сородича, мистические свойства витэ свяжут их узами крови (подробнее об этом рассказано на стр. 317).

- Вампир может одарить человека или животное своей кровью. Если смертный получит инъекцию или выпьет вампирской крови, то до тех пор, пока эта кровь продолжает циркулировать в его жилах, он будет считаться гулем (подробнее о гулях рассказано на стр. 536).
- Хотя подавляющее большинство вампиров (за исключением Носферату) выглядит почти так же, как и при жизни, их внешности присущи некоторые свойственные покойникам черты — их мертвенно-бледная кожа холодна на ощупь, они не дышат, их сердца не бьются и т. п. Потратив некоторое количество пунктов крови, персонаж до конца сцены может «оживить» свой внешний вид, сделавшись практически неотличимым от простого человека: он начнёт «дышать», его кожа потеплеет и обретёт здоровый оттенок, а при желании вампир сможет без особых проблем заняться сексом. Несмотря на несомненную полезность последнего в деле поиска пропитания, не стоит думать, что вампир способен зачать или выносить ребёнка, — мертвец есть мертвец, и видимость жизни здесь ничего не изменит. Для того чтобы прикинуться живым, вампир должен потратить [8 — Человечность персонажа] пунктов крови; таким образом, вампир с показателем Человечности больше 7 может притвориться человеком, не потратив ни единого пункта крови, а вот вампиру с низким показателем Человечности это дастся значительно труднее.

Обратите внимание, что притворяться смертными таким образом могут только вампиры, исповедующие Путь Человечности. Адепты всех остальных Путей Просветления полностью и сознательно отвергают своё человеческое прошлое.

- Кровь можно тратить на активацию некоторых вампирских Дисциплин. Дисциплины подробно описаны в четвёртой и десятой главах.

Пополнение запаса крови

Вампиры пополняют свой запас крови за счёт других существ. Под существами не обязательно подразумеваются люди, но Сородичи в основном презирают тех, кто отказывается охотиться на людей: вампиры, в конце концов, хищники, хоть и сверхъестественные.

Укус вампира всегда представляет для сосуда опасность. Вонзив клыки в жертву, Сородич всегда рискует выпить слишком много, а если он вдобавок не следит за гигиеной, то рано или поздно может стать разносчиком различных опасных заболеваний. Если вампир не хочет подвергать здоровье жертвы излишнему риску, он должен оставить в её кровеносной системе не менее 80% крови (т. е. не менее 8 из 10 пунктов, если речь идёт о взрослом здоровом человеке). Потеря каждого последующего пункта крови чревата для жертвы получением одного тяжёлого повреждения. Соответственно, если вампир опустошит свой смертный сосуд хотя бы до половины, жертве потребуется госпитализация, а если вампир выпьет всю её кровь, жертва умрёт.

За один ход вампир может выпить не более трёх пунктов крови. Чем короче ход, тем глубже рана, которую вампир наносит своим укусом. Если ход длится три секунды (как в сражении), то больше трёх пунктов крови за ход смогут выпить разве что некоторые носферату, огромные рты и кривые клыки которых вызывают особенно обильное кровотечение. Впрочем, большинство вампиров предпочитает не спешить и подолгу смакует вкус крови, максимально растягивая удовольствие от Поцелуя.

Если жертва не принимает Поцелуй по собственной воле, то сопротивление с её стороны заканчивается в тот миг, когда вампир вонзает в неё свои клыки. Острый, слегка болезненный экстаз, который охватывает и вампира, и его жертву, невероятно силён. Блаженство настолько интенсивно, что противиться ему могут лишь самые волевые из смертных (воля 9+), но и они рано или поздно сдаются и целиком погружаются в пучину наслаждения. У некоторых Сородичей и смертных порой вырабатывается пристрастие к Поцелую, и они начинают активно искать того, кто согласится им его подарить.

Примечание: несмотря на то что Поцелуй доставляет удовольствие и вампирам, Сородичи могут противостоять его пьянящему воздействию гораздо эффективнее смертных. Любой вампир (вне зависимости от показателя воли) может пройти проверку воли (сложность 8), чтобы сохранить над собой контроль. Это даёт потенциальным жертвам диаблери (см. стр. 310) шанс спастись и прервать смертельный Поцелуй.

Если персонаж ранен, это, как правило, значит, что его запас крови неполон. Если речь о взрослом

смертном, то каждое полученное повреждение уменьшает его текущий запас крови на один пункт. Запас крови смертного восстанавливается естественным путём со скоростью один пункт крови в сутки (или быстрее, если смертный получает кровь из какого-нибудь внешнего источника). Вампиры не теряют кровь из-за полученных повреждений, но могут тратить её на лечение, как описано выше.

Кровь животных далеко не столь питательна для вампиров, как кровь людей, так что пунктов крови в теле животного будет содержаться значительно меньше, чем в человеке, даже если самой крови при этом больше.

Старая кровь гораздо менее вкусна по сравнению со свежей, и многие вампиры просто брезгуют ею вне зависимости от того, сцежена она из трупа, украдена из донорского пункта или извлечена из чьего-нибудь личного неприкосновенного запаса. Кровь старейшин, с другой стороны, чрезвычайно сильна и питательна, и в теле старейшины может храниться куда больший запас пунктов крови, чем в теле неоната: даруя Поцелуй старейшине, вампир вполне может пополнить свой запас крови больше, чем на три пункта крови за ход! Конечно, кровь могучих старейшин вряд ли можно считать таким уж распространённым угощением — даже анциллам редко выпадает возможность её отведать, не говоря уже о каких-то там неонатах.

Естественно, возможно это не потому, что тело старейшины больше и потому вмещает больше крови, а потому, что старшие вампиры способны «концентрировать» выпитую кровь и таким образом аккумулировать больше пунктов крови, сохраняя её объём неизменным. Примерно то же самое касается и крови оборотней.

Сосуд	**Запас крови**
Вампир	10+
Оборотень	20
Простой человек	10
Ребёнок	5
Корова	5
Собака	2
Кошка	1
Гемакон[1]	1
Птица	½
Летучая мышь/крыса	¼

1. Прим. пер.: медицинский пакет для хранения и переливания крови.

Поколение	**Предельное значение параметра**	**Предельный запас крови**	**Предел траты крови в ход**
Третье	10	???	???
Четвёртое	9	50	10
Пятое	8	40	8
Шестое	7	30	6
Седьмое	6	20	4
Восьмое	5	15	3
Девятое	5	14	2
Десятое	5	13	1
Одиннадцатое	5	12	1
Двенадцатое	5	11	1
Тринадцатое и младше	5	10	1

Предельное значение параметра: максимально возможное значение любого отдельно взятого параметра (кроме значения Человечности/Пути и значения воли), которым может обладать вампир своего поколения. Это имеет первостепенное значение для Дисциплин и характеристик.

Предельный запас крови: максимально возможное количество пунктов крови, которое тело вампира способно аккумулировать. Стоит отметить, что тела старших вампиров способны «концентрировать» выпитую кровь и таким образом аккумулировать больше крови, сохраняя её объём неизменным. Иными словами, в литре крови старейшины содержится больше пунктов крови, чем в литре крови неоната.

Предел траты крови в ход: максимально возможное количество пунктов крови, которое вампир способен потратить за один ход.

Механика сражений

Правила сражений в «Вампирах» рассчитаны на то, чтобы передать драматический накал столкновений, не слишком углубляясь в суровую реалистичность. Каждый компонент этой механики предназначен в первую очередь для того, чтобы сделать бой динамичным и оставить в нём достаточно места для уникальных (и зачастую весьма зрелищных) деталей, присущих сражениям с участием таких сверхъестественных существ, как вампиры.

Рассказчик должен трактовать любые приведённые в этом разделе правила настолько гибко, насколько это возможно, поскольку ни одно из них не способно охватить всё огромное разнообразие ситуаций, которые регулярно возникают во время боёв. Если эта механика замедляет вашу игру или вызывает споры, просто не используйте её. Механика сражений нужна для того, чтобы придать игре глубины, а не для того, чтобы создавать конфликты между игроками и рассказчиком.

Типы сражений

Существует два типа сражений, описываемых одними и теми же правилами, но немного отличающихся в деталях:

Ближний бой: сюда входят сражения без оружия (ловкость + драка) и с применением всевозможного холодного оружия (ловкость + фехтование). Правилами ближнего боя может описываться как безобразная потасовка в придорожной забегаловке, так и утончённое состязание в искусстве обращения со шпагой по всем правилам чести. Для того чтобы вступить в ближний бой без оружия, противники должны находиться на расстоянии около метра друг от друга. Под определение холодного оружия с точки зрения этих правил подпадает всё что угодно от битой бутылки до двуручного меча. Чтобы вступить в ближний бой с применением холодного оружия, противники должны находиться на расстоянии не более двух метров друг от друга.

Дистанционный бой: это сражения с применением дистанционного оружия — пистолетов, винтовок, ружей, арбалетов и т. д. Чтобы вступить в дистанционный бой, противники должны находиться в зоне прямой видимости (и досягаемости оружия) друг от друга.

Ходы в сражениях

В бою множество событий происходит практически одновременно. Для того чтобы отразить происходящее в игре, сражение разделено на последовательные трёхсекундные отрезки — ходы. Каждый ход, в свою очередь, разделён на три фазы — *фазу инициативы*, *фазу атаки* и *фазу результатов*.

Фаза первая: инициатива

Это фаза, в которой определяется очерёдность действия всех участников сражения, а затем все рассказывают, какие именно действия намерены предпринимать их персонажи. Действия могут быть любыми — от прыжка в укрытие и атаки до предостерегающего окрика. Игрок должен описывать действия своего персонажа настолько детально, насколько этого потребует рассказчик.

Сначала для всех, начиная с персонажей игроков и заканчивая персонажами рассказчика, нужно определить значение инициативы — бросить по одному d10 и прибавить выпавшее число к показателю инициативы персонажа (т. е. сумме показателей его ловкости + смекалки); первым будет действовать персонаж с наивысшим значением инициативы, за ним — персонаж со вторым по величине значением и т. д. (если рассказчик желает несколько ускорить процесс определения инициативы или сделать его более предсказуемым, то вместо проверок для каждого персонажа можно сразу использовать значение инициативы, равное [6 + ловкость + смекалка]). При равенстве значений инициативы первенство достаётся персонажу с более высоким показателем инициативы. Если и показатели инициативы равны, значит, оба персонажа будут действовать одновременно. Модификаторы здоровья вычитаются из показателя инициативы, а пункты Стремительности (те, что персонаж не стал обменивать на дополнительные действия, — см. стр. 207), наоборот, прибавляются.

Описание сцены

В начале каждого хода рассказчик должен описать сцену битвы с точки зрения каждого из персонажей игроков, чтобы подвести итоги минувшего хода. Это позволит избежать путаницы и синхронизировать общую картину разворачивающегося сражения.

Это, условно говоря, фаза рассказчика, в которой он получает возможность организовать и разложить по полочкам все произошедшие события и позволить персонажам игроков взаимодействовать с игровым миром спокойно и без заминок. Описывать происходящее следует максимально живо и ярко, так, чтобы у игроков всегда оставался максимально возможный простор для действий.

Несмотря на то что действия, которые персонаж собирается предпринять (включая намерение выждать, пока не начнут действовать другие), необходимо заявлять именно в фазе инициативы, с осуществлением этих действий придётся подождать до *фазы атаки*. Кроме того, именно в фазе инициативы необходимо определиться с тем, будет ли персонаж предпринимать множественные действия, активировать Дисциплины и (или) тратить пункты воли. Свои действия персонажи заявляют в обратном порядке инициативы — так самые расторопные персонажи получают возможность отреагировать на действия более медлительных. Из этого правила существует три исключения.

Во-первых, если персонаж откладывает своё действие, он может предпринять его в любой момент после того, как минует его очередь в порядке инициативы; при желании он может даже вмешаться в действие другого, более медлительного персонажа. Если выжидание выбирают сразу два персонажа и оба решают действовать в один момент, то первым из них будет тот, чей показатель инициативы выше.

Во-вторых, порядок инициативы нарушается, если персонаж предпринимает защитное действие (см. разделы «Отмена действия» и «Защитные манёвры» на стр. 294) — его он имеет право совершить в любой момент, потратив одно из ещё не предпринятых в этот ход действий (если они у него, конечно, есть).

Наконец, в-третьих, все дополнительные действия (включая те, что получены благодаря Стремительности) персонаж предпринимает в конце хода. Если множественные или дополнительные действия разыгрывают несколько персонажей, то первым действует тот, чья инициатива выше. Исключением здесь являются только защитные множественные действия (например, множественные уклонения), которые персонаж предпринимает в ответ на вражеские атаки.

Фаза вторая: атака

В этой фазе хода сражения наступает основное веселье. Именно в ней выясняется, какие действия увенчались успехом, какие не удались, и какими именно последствиями эти успехи и неудачи отзовутся в третьей фазе. Если в этой фазе персонаж атакует, то он проходит соответствующую проверку:

Ближний бой: ловкость + драка (атака без оружия) или ловкость + фехтование (атака холодным оружием).

Дистанционный бой: ловкость + стрельба (атака стрелковым оружием) или ловкость + атлетика (атака метательным оружием).

Если у вашего персонажа нет соответствующей способности, значит, он должен пройти проверку соответствующей характеристики (в подавляющем большинстве случаев — ловкости).

В дистанционном бою оружие может повлиять как на пул проверки атаки, так и на её сложность (это зависит от выбранного режима стрельбы, наличия специальных прицельных приспособлений и т. п.): об этом рассказано в разделе, посвящённом дистанционному оружию.

Сложность большинства атак равна 6. Она может меняться в зависимости от ситуации (расстояния до цели, стеснённой обстановки и т. д.), но по умолчанию сложность атаки равна 6. В случае неудачи персонаж промахивается и не наносит противнику урона. При провале персонаж промахивается, но вдобавок при этом происходит нечто очень неприятное: затвор заклинивает, ствол взрывается, клинок ломается, пуля попадает в союзника и т. п.

Фаза третья: результат

В этой фазе определяется нанесённый атаками персонажей урон, а рассказчик описывает, что именно произошло за те три секунды, что длился ход. Фаза результатов — это коктейль, в котором рассказчик должен в правильной пропорции смешать механику и повествование. В конце концов, игрокам явно интереснее будет услышать что-то вроде «удар твоих когтей едва не выпускает ему кишки; он вопит от боли, роняет пистолет на землю и хватается обеими руками за живот, стремясь унять хлещущую ручьями кровь», а не «эм... он получает четыре повреждения». Сражение — это важная часть истории, а броски игральных костей, проверки атаки и урона — это всего лишь способ выяснить, как именно развиваются события.

В обычных обстоятельствах дополнительные успехи при проверке параметров означают, что персонаж справился с поставленной задачей лучше обычного. В сражении каждый дополнительный успех при проверке атаки увеличивает пул проверки урона от этой атаки на один d10. Это придаёт сражениям зрелищность, а также делает их рискованными и смертельно опасными.

Типы повреждений

У каждой атаки в сражении есть параметр, который называется уроном. Этот параметр определяет размер *пула проверки урона* этой атаки. У некоторых видов оружия урон зависит от силы атакующего персонажа, у некоторых равен заранее определённому числу. Сложность проверки урона равна 6. Каждый успех означает, что жертва получает одно повреждение. Однако стоит помнить, что существует несколько типов повреждений:

Лёгкие повреждения: это поверхностные и не слишком опасные раны, которые вряд ли смогут привести к гибели жертвы (особенно если жертва — вампир). Все персонажи могут использовать выносливость при проверках на прочность против лёгких повреждений, и лечатся лёгкие повреждения

относительно просто и быстро. В бланке персонажа (в разделе «Здоровье») лёгкие повреждения отмечаются косой чертой «/».

Тяжёлые повреждения: это глубокие и опасные раны, которые вполне могут оказаться для жертвы роковыми. Смертные (в отличие от вампиров) не могут использовать выносливость при проверках на прочность против тяжёлых повреждений, а выздоровление от тяжёлых повреждений может занять массу времени. В бланке персонажа тяжёлые повреждения отмечаются косым крестом «X».

Губительные повреждения: некоторые типы повреждений представляют смертельную опасность даже для вампиров. Огонь, солнечный свет, когти и клыки вампиров, оборотней и других сверхъестественных существ наносят губительные повреждения. При проверке на прочность можно использовать только Стойкость, а вылечить полученное губительное повреждение очень и очень непросто. В бланке персонажа губительные повреждения отмечаются перечёркнутым косым крестом «Ж».

Пул проверки урона нельзя уменьшить до нуля; любая атака, попавшая в цель, имеет пусть небольшой, но шанс нанести повреждения (которые, возможно, будут нейтрализованы проверкой на прочность). Кроме того, проверка урона не может закончиться провалом. И провал, и неудача в данном случае означают одно: атака прошла по касательной и не причинила существенного вреда. Подробнее о повреждениях и их эффектах рассказано на стр. 304–307.

Проверка на прочность

Персонаж имеет шанс нейтрализовать наносимые повреждения при помощи *проверки на прочность*. Пул проверки на прочность равен показателю выносливости персонажа. Простые смертные могут проходить проверку на прочность только против лёгких повреждений за счёт естественной устойчивости организма к внешним воздействиям. Вампиры (и другие сверхъестественные существа) переносят урон гораздо лучше и могут проходить проверку на прочность против тяжёлых повреждений. В проверке на прочность против губительных повреждений можно применять только Дисциплину Стойкости. Кроме того, значение Стойкости прибавляется к пулу проверок на прочность против лёгких и тяжёлых повреждений (так, если персонаж обладает выносливостью 3 и Стойкостью 2, то пул его проверок на прочность против лёгких и тяжёлых повреждений будет равен пяти d10, но против губительных — всего двум d10).

Если атака попадает в цель и наносит повреждение, жертва проходит проверку на прочность, которая считается рефлекторным действием: для того чтобы пройти проверку на прочность, персонажу не нужно тратить действие или предпринимать множественные действия. Если не сказано иное, сложность проверки на прочность равна 6. Каждый полученный успех нейтрализует одно полученное персонажем повреждение. Как и проверка урона, проверка на прочность не может закончиться провалом — только неудачей.

Повреждения, против которых нельзя проходить проверку на прочность, называются *неотвратимыми*.

Памятка по сражениям

Фаза первая: инициатива

- Пройдите проверку инициативы (или прибавьте 6 к показателю инициативы). Заявите свои действия на этот ход — начиная с персонажа с наименьшим значением инициативы и далее по возрастанию. Осуществлять заявленные действия предстоит в обратном порядке. Заявленное действие можно отложить, чтобы предпринять его в любой момент до конца хода.
- Заявите все множественные действия, примените модификаторы и распределите пулы проверок. Заявите, если хотите активировать Дисциплину или потратить пункт воли.

Фаза вторая: атака

- Атака в ближнем бою без оружия — это проверка ловкости + драки.
- Атака в ближнем бою с холодным оружием — это проверка ловкости + фехтования.
- Дистанционная атака — это проверка ловкости + стрельбы (для огнестрельного оружия) или ловкости + атлетики (метательное оружие).
- Если у персонажа ещё остались непредпринятые действия, он может пройти проверку воли или потратить пункт воли, чтобы отменить заявленное ранее действие и попытаться предпринять вместо него защитное (блок, парирование или уклонение).

Фаза третья: результат

- Пройдите проверку урона (с учётом выбранного оружия, манёвров и успехов при проверке атаки).
- Если тип полученных повреждений позволяет, жертвы могут пройти проверку на прочность.

Броня

Надетая на персонажа броня также может защитить его от повреждений. Показатель её защиты при этом прибавляется к пулу проверки на прочность. Лёгкая броня защищает не слишком хорошо, но почти не стесняет движений. Тяжёлая броня обеспечивает очень надёжную защиту, но лишает персонажа подвижности.

Защищает броня от лёгких и тяжёлых повреждений, а также от губительных повреждений, нанесённых когтями и клыками сверхъестественных существ; против огня и солнечного света она бесполезна. Кроме того, броня не вечна — если урон, нанесённый одной атакой, превышает показатель защиты брони хотя бы в два раза, броня приходит в полную негодность.

Типы брони и её параметры описаны на стр. 300.

Боевые манёвры

Описанные ниже манёвры — это задачи, которые персонажи могут выполнять во время сражений. Механика манёвров позволяет сделать сражения более увлекательными, поскольку они помогают более наглядно представить, что происходит на поле боя, и, соответственно, обыграть всё происходящее более убедительно. Для осуществления большинства манёвров требуется одно действие.

Общие манёвры

Атаки с фланга и тыла: если персонаж атакует своего противника с фланга, пул проверки его атаки увеличивается на один d10, а если с тыла, то на два d10.

Засада: засада — это атака, которая застаёт противника врасплох и позволяет нанести ему неожиданный удар. Атакующий персонаж проходит встречную проверку ловкости + скрытности против восприятия + бдительности противника. Если атакующий побеждает, он проводит одну свободную атаку против своей жертвы, причём каждый оставшийся у него успех увеличивает пул проверки этой атаки на один d10. В случае ничьей атакующий действует первым, но его жертва получает возможность предпринять защитный манёвр. Если выигрывает жертва, она замечает засаду, и инициатива определяется как обычно. Если жертва уже принимает участие в сражении, устроить засаду на неё не получится.

Множественные действия: если персонаж будет предпринимать в свой ход множественные действия, игрок должен заранее указать, сколько действий он намерен предпринять, и сразу распределить между ними доступный ему пул d10. Если персонаж намерен *только* защищаться, значит, в этот ход ему лучше использовать механику блоков,

уклонений или парирования. Подробнее о множественных действиях рассказано в пятой главе (см. стр. 265).

Отмена действия: если персонаж ещё не предпринимал заявленное действие, он может в любой момент отказаться от него, чтобы предпринять защитное действие (блок, уклонение или парирование). Для этого персонаж должен успешно пройти проверку воли (сложность 6) или просто потратить пункт воли (в данном случае персонаж может потратить пункт воли прямо в момент отмены действия — не нужно объявлять об этом в фазе инициативы, как обычно). Проверка воли считается рефлекторным действием. Правила блока, уклонения и парирования описаны ниже, в разделе «Защитные манёвры».

Перемещение: если персонаж переместится менее чем на половину расстояния, которое позволяет ему его скорость бега (см. стр. 276), он сможет предпринять другое действие как обычно. Некоторые сложные манёвры, связанные с перемещением (типа прыжков и прочей акробатики), также могут считаться отдельным действием.

Прицеливание: если персонаж хочет нанести удар или выстрелить в конкретную область мишени, сложность проверки атаки возрастает, но в случае успеха прицельная атака может иметь некоторые дополнительные эффекты — проигнорировать броню или укрытие, нанести дополнительный урон и т. п. (все подробности отдаются на откуп рассказчику).

Размер цели	Сложность	Урон
Средняя (конечность, дипломат)	+1	+0
Маленькая (кисть руки, голова, мобильный телефон)	+2	+1
Крошечная (глаз, сердце, замок)	+3	+2

Удар или выстрел вслепую: если персонаж ослеплён (или находится в полной темноте), сложность проверок атаки возрастает на два пункта, а точную дистанционную атаку провести вообще невозможно. Силы вроде Обострения чувств (Ясновидение 1 — см. стр. 251) и Глаз Зверя (Метаморфозы 1 — см. стр. 160) помогают нейтрализовать это осложнение.

Защитные манёвры

Конечно, любой участвующий в сражении персонаж старается сделать так, чтобы по нему не попали, — именно поэтому, собственно, противники и проходят проверки атаки. Иногда, впрочем, этого бывает недостаточно, и тогда персонажу приходится прилагать дополнительные усилия. Он может объявить, что предпринимает защитный манёвр, до того, как его противник пройдёт проверку атаки, если, конечно, у персонажа на этом ходу ещё остались несовершённые действия. Кроме того, защитное действие можно объявить сразу, ещё в фазе инициативы; в противном случае защитный манёвр придётся выполнять *вместо* ранее запланированного действия. Для этого персонаж должен либо преуспеть в проверке воли, либо просто потратить пункт воли. Если проверка воли окажется неудачной, персонаж должен совершить действие, которое планировалось изначально.

Всего существует три защитных манёвра — блок, уклонение и парирование. С их помощью персонаж может попытаться защититься практически от любой атаки. Конечно, эти манёвры не дают абсолютной защиты. Например, если вокруг слишком тесно, то персонаж не сможет уклониться, а атаку, которую персонаж не заметил, не получится ни блокировать, ни парировать.

Все защитные манёвры действуют по одному принципу: защитное действие — это встречная проверка защиты против проверки атаки. Если атакующий не выигрывает, атака проходит мимо цели. Если атакующий выигрывает, значит, он находит брешь в обороне противника и атака попадает в цель. Оставшиеся у него успехи считаются обычными успехами, полученными при проверке атаки: даже не самый удачный защитный манёвр может хоть немного, но ослабить вражескую атаку.

Блок: проверка ловкости + драки позволяет персонажу использовать собственное тело для от-

Описание манёвров

Сложность манёвров в большинстве случаев равна 6. Некоторые манёвры могут повлиять на сложность и пул проверок атаки и урона.

Параметры: сочетание параметров, которое используется при проверке манёвра. Если у персонажа нет соответствующей способности, значит, он проходит проверку одной лишь характеристики.

Точность: модификатор пула проверки атаки персонажа, который использует этот манёвр. Например, «+3» означает, что пул увеличится на три d10.

Сложность: модификатор сложности атаки (по умолчанию сложность атаки равна 6). Например, «+2» означает, что сложность проверки атаки возрастёт с 6 до 8.

Урон: пул проверки урона.

ражения вражеских атак в ближнем бою. Если персонаж не облачён в броню или не является адептом Стойкости, то он может блокировать только атаки, наносящие лёгкие повреждения.

Парирование: проверка ловкости + фехтования позволяет блокировать любую атаку в ближнем бою. Если персонаж атакует без оружия, а противник пытается блокировать его атаку оружием, которое обычно наносит тяжёлые повреждения, атакующий рискует сам получить урон: если встречную проверку выигрывает противник, он проходит проверку урона, пул которой равен урону его оружия, плюс один d10 за каждый оставшийся у него успех (не считая первого).

Уклонение: проверка ловкости + атлетики позволяет персонажу уклоняться от любых атак. Для уклонения от атак в ближнем бою нужно только свободное пространство и возможность свободно двигаться (в противном случае придётся ограничиться блоками и парированием). В перестрелке уклонение — это либо стремительный бросок на расстояние как минимум метра в ближайшее укрытие, либо (в случае отсутствия укрытия) не менее стремительный переход в положение лёжа. Пока персонаж лежит или остаётся в укрытии, на последующие дистанционные атаки против него будут действовать правила, описанные на стр. 298.

Защитные манёвры могут быть и частью множественных действий (удар и блок, выстрел и уклонение, парирование и ответный выпад и т. п.). Такая комбинация может быть очень полезной, поскольку позволяет персонажу не только защититься в случае необходимости, но и предпринять что-нибудь ещё. Однако на множественные защитные действия правила множественных действий не распространяются. Вместо этого персонаж проходит проверку первого защитного действия с полным пулом проверки, а пул проверки каждого последующего защитного действия, предпринятого в тот же ход, уменьшается на один d10. Конечно, уберечься сразу от нескольких атак непросто, но уж точно легче, чем пытаться делать несколько дел одновременно.

Помните, что в случае с несколькими атакующими сложность защитных действий (как и любых других) возрастает (см. «Численное превосходство» на стр. 296).

Манёвры в ближнем бою

Приведённый ниже список — это всего лишь примерный перечень типичных для ближнего боя манёвров; поэтому рассказчик и — с разрешения рассказчика — сами игроки при желании могут придумывать свои собственные манёвры. Если не сказано обратное, все безоружные атаки в ближнем бою наносят лёгкие повреждения. В случае с холодным оружием зависит от оружия (см. таблицу на стр. 300) — обычно это тяжёлые повреждения, но дробящее оружие вроде дубинок, например, наносит лёгкие повреждения. Если пул проверки урона зависит от силы персонажа, то на него влияет и его показатель Мощи (см. стр. 165).

Рассказчик может менять сложность и урон описанных манёвров в зависимости от стиля ведения сражений, который предпочитают использовать игроки. Здесь, как и везде, на первом месте должно стоять повествование, а не игровые механики.

Бросок: персонаж бросается на противника, стремясь сбить его с ног. Сложность атаки возрастает на один пункт, но в случае успеха противник не только получает положенный урон, но и проходит проверку ловкости + атлетики (сложность 7); в случае неудачи персонаж сбивает противника с ног (см. стр. 300), а в случае успеха противник теряет равновесие и сложность всех его проверок на следующий ход возрастает на один пункт.

Параметры: сила + драка	**Сложность:** +1
Точность: +0	**Урон:** сила + 1; сбивание

Длинное оружие: непросто прорваться к противнику на расстояние удара кулаком или ножом, если тот вооружён мечом или хотя бы длинной палкой. Пул проверки атаки персонажа, который атакует противника, вооружённого более длинным оружием, уменьшается на один d10.

Захват: эта атака не наносит урона, поскольку её цель — не убить противника, а взять его живым и, желательно, невредимым. В случае успеха персонаж берёт противника в захват и удерживает его до следующего его действия. Как только очередь доходит до противника, он проходит встречную проверку силы + драки против силы + драки персонажа. Если противник не побеждает, он тратит своё действие впустую и остаётся в захвате. Вырвавшись из захвата, противник может сразу действовать как обычно.

Параметры: сила + драка	**Сложность:** +0
Точность: +0	**Урон:** нет

Клинч: если эта атака проходит успешно, атакующий входит со своей жертвой в клинч и при желании может нанести ей урон. Каждый последующий ход оба бойца продолжают действовать в порядке инициативы, но пока кто-нибудь не разорвёт клинч, единственное, что могут делать противники, — это наносить друг другу равный своей силе урон (проверка атаки не требуется). Чтобы разорвать клинч, один из противников может пройти встречную проверку силы + драки против силы + драки противника. Если персонаж выигрывает, он выходит

из клинча; если нет — он всегда может попытаться высвободиться на следующий ход.

Параметры: сила + драка **Сложность:** +0

Точность: +0 **Урон:** сила

Подсечка: персонаж бьёт противника по ногам, чтобы лишить его равновесия и уронить на землю. Сложность проверки атаки возрастает на один пункт, но противник не только получает урон, равный силе персонажа, но и проходит проверку ловкости + атлетики (сложность 8); в случае неудачи персонаж сбивает противника с ног (см. стр. 300).

Персонаж также может провести подсечку при помощи посоха, цепи или другого подходящего оружия. Эффект будет тот же, но урон, который получит противник, зависит от типа оружия.

Параметры: ловкость + драка или фехтование **Сложность:** +1

Точность: +0 **Урон:** сила; сбивание

Разоружение: чтобы выбить оружие из рук противника, персонаж должен пройти проверку атаки с +1 к сложности. В случае успеха персонаж проходит проверку урона как обычно. Если количество полученных успехов больше, чем показатель силы противника, противник не получает повреждений, но при этом лишается своего оружия. При провале персонаж либо роняет собственное оружие, либо получает урон от оружия противника.

Параметры: ловкость + фехтование **Сложность:** +1

Точность: +0 **Урон:** особый

Удар когтями: этот манёвр доступен только вампирам с когтями вроде тех, что персонаж может отрастить при помощи сил «Когти Зверя» (Метаморфозы 2 — см. стр. 160) или «Искусство костей» (Преображение 3 — см. стр. 197). Когти есть и у некоторых других сверхъестественных существ, например у оборотней. Удар когтями причиняет либо губительные повреждения (если это Когти Зверя), либо тяжёлые (если они выращены при помощи Искусства костей).

Параметры: ловкость + драка **Сложность:** +0

Точность: +0 **Урон:** сила + 1

Удар ногой: под этим манёвром может подразумеваться любой удар ногой — от простого пинка до удара в прыжке с разворота. Рассказчик может изменять модификаторы сложности и (или) урона по своему усмотрению в зависимости от того, что описывают игроки.

Параметры: сила + драка **Сложность:** +1

Точность: +0 **Урон:** сила + 1

Удар оружием: размашистый удар, резкий выпад или короткий тычок (в зависимости от типа оружия). Параметры холодного оружия см. в одноимённой таблице на стр. 300.

Параметры: ловкость + фехтование **Сложность:** +0

Точность: +0 **Урон:** зависит от оружия

Удар рукой: персонаж бьёт противника кулаком. Это обычная безоружная атака в ближнем бою. Рассказчик может изменять модификаторы сложности и (или) урона по своему усмотрению в зависимости от типа удара (хук, джеб, апперкот или какой-нибудь хитрый приём карате).

Параметры: ловкость + драка **Сложность:** +0

Точность: +0 **Урон:** сила

Укус: этот манёвр доступен только вампирам (и другим сверхъестественным существам вроде оборотней). В данном случае имеется в виду «боевой» укус, рассчитанный на то, чтобы нанести урон, а не на то, чтобы просто пустить жертве кровь. Укус наносит губительные повреждения. Чтобы провести атаку укусом, вампир должен сначала провести клинч, захват или бросок (см. ниже). Если один из этих манёвров увенчался успехом, то на следующий ход персонаж может атаковать того же противника укусом.

При желании вампир может вместо атаки укусом подарить Поцелуй. В данном случае действуют те же модификаторы манёвра, но он не наносит урона, а жертва в большинстве случаев не имеет возможности ему противостоять (см. стр. 288). Подарив Поцелуй, вампир при желании может бесследно затворить оставленные клыками раны, просто прикоснувшись к ним языком.

Параметры: ловкость + драка **Сложность:** +0

Точность: +1 **Урон:** сила + 1

Численное превосходство: персонаж, которому в ближнем бою приходится сражаться с превосходящим численностью противником, получает +1 к сложности проверок атаки и защиты за каждого противника после первого (но не более +4).

Манёвры в дистанционном бою

Дистанционное оружие нередко применяется в сражениях, и описанные ниже манёвры — это

задачи, которые чаще всего приходится выполнять во время перестрелок. Список этот ни в коем случае не исчерпывающий, поэтому рассказчик и — с разрешения рассказчика — сами игроки при желании могут придумывать свои собственные манёвры. Информация об оружии содержится в таблице дистанционного оружия на стр. 301.

Беглый огонь: персонаж со скорострельным оружием может выстрелить несколько раз за ход. Для этого он должен разбить свой пул проверки стрельбы на нужное количество выстрелов и выбрать равное количество целей (множественные атаки против одной цели обыгрываются по правилам длинной или короткой очереди). Количество выстрелов не может превышать показателя скорострельности оружия. Каждый выстрел считается отдельной проверкой атаки.

Параметры: ловкость + стрельба	**Сложность:** +0
Точность: особая	**Урон:** зависит от оружия

Дистанция: в таблице дистанционного оружия на стр. 301, в графе «Дистанция», указана эффективная дистанция стрельбы из каждого вида оружия; если цель находится в пределах этой дистанции, базовая сложность проверки атаки против неё равна 6. Максимальная дистанция вдвое больше эффективной; если цель находится дальше эффективной, но ближе максимальной дистанции, базовая сложность проверки атаки против неё возрастает до 8. Выстрел в цель, находящуюся в пределах двух метров от стрелка, считается выстрелом в упор; базовая сложность проверки атаки при выстреле в упор равна 4.

Длинная очередь: персонаж выпускает в цель весь магазин. При этом он проходит одну проверку атаки, но её пул увеличивается на десять d10, а сложность возрастает на два пункта из-за сильной отдачи. Дополнительные успехи увеличивают пул проверки урона, как если бы это был простой одиночный выстрел. Персонаж, который ведёт огонь длинными очередями, не может целиться в определённую часть тела жертвы.

Персонаж может выпустить длинную очередь, только если магазин его оружия полон хотя бы наполовину.

Параметры: ловкость + стрельба	**Сложность:** +2
Точность: +10	**Урон:** зависит от оружия

Короткая очередь: персонаж тратит три патрона за одну атаку, но взамен увеличивает пул

проверки атаки на два d10. Не все виды оружия имеют такой режим стрельбы (см. таблицу дистанционного оружия на стр. 301). Сложность проверки атаки возрастает на один пункт из-за отдачи. Дополнительные успехи увеличивают пул проверки урона, как если бы это был простой одиночный выстрел.

Параметры: ловкость + стрельба	**Сложность:** +1
Точность: +2	**Урон:** зависит от оружия

Наведение: персонаж проводит целый ход, тщательно наводя оружие на цель. Каждый манёвр наведения увеличивает пул проверки последующего одиночного выстрела на один d10. Обратите внимание, что количество этих дополнительных d10 не может превышать показателя восприятия персонажа, а сам персонаж должен обладать навыком стрельбы не ниже 1. Если оружие оснащено оптическим прицелом, то первый манёвр наведения увеличивает пул проверки не на один d10, а сразу на три. Персонаж, который наводит оружие на цель, не может предпринимать других действий. Персонаж не может наводиться на цель, которая движется быстрее, чем шагом.

Обстрел: вместо того чтобы стремиться поразить одну-единственную цель, персонаж, вооружённый автоматическим оружием, может опустошить магазин, обстреляв область диаметром до трёх метров. При этом он проходит одну проверку атаки, но её пул увеличивается на десять d10, а сложность возрастает на два пункта из-за сильной отдачи.

Затем персонаж прибавляет полученные успехи к пулу проверки урона от оружия и разбивает этот пул между всеми целями, оказавшимися в зоне обстрела. Каждая цель должна получить хотя бы по одному d10 — остальные персонаж волен распределять по своему усмотрению. Если в зоне обстрела находится только одна цель, ей достаётся только половина пула — остальные d10 уйдут «в молоко». Если целей больше, чем d10 в пуле проверки урона, значит, ни одна из этих целей не сможет получить более одного d10.

Персонаж может предпринять этот манёвр, только если магазин его оружия полон хотя бы наполовину. Сложность проверок уклонения от обстрела увеличивается на один пункт.

Параметры: ловкость + стрельба	**Сложность:** +2
Точность: +10	**Урон:** особый

Перезарядка: перезарядка занимает один ход и требует полного внимания персонажа. Как и любой другой манёвр, перезарядка может быть одним из множественных действий.

Стрельба по-македонски: стрельба с двух рук одновременно считается множественным действием, поэтому персонаж должен распределить пул проверки стрельбы между двумя атаками по своему усмотрению. Кроме того, сложность проверки атаки оружием в неосновной руке возрастает на один пункт (если, конечно, персонаж не амбидекстр). В остальном обе проверки атаки проходят как обычно. Если персонаж атакует одну цель, то разумнее будет использовать правила длинной или короткой очереди.

Параметры: ловкость + стрельба	**Сложность:** +1 для неосновной руки
Точность: +0	**Урон:** зависит от оружия

Укрытие: укрытие затрудняет попадание по противнику, но иногда мешает и самому противнику вести ответный огонь. Модификаторы сложности атаки для различных укрытий приведены в таблице ниже. Персонаж, который находится в укрытии, также может испытывать неудобства, поскольку для того, чтобы выстрелить в противника, ему нужно сначала высунуться из-за укрытия, а потом нырнуть обратно. Таким образом, сложность проверок атаки для персонажей, находящихся в укрытии, также возрастает, но этот модификатор будет на один пункт ниже, чем у того, кто пытается его атаковать (если модификатор укрытия равен +1, то персонаж, который находится в этом укрытии, не получит модификатора вовсе). Например, если персонаж спрячется за стеной, то противник получит +2 к сложности проверок атак, проводимых по персонажу, а сам персонаж при этом получит +1 к сложности проверок атаки, проводимой по своему противнику.

Обратите внимание, что модификаторы укрытия работают в обе стороны и суммируются, если оба противника находятся в укрытиях. Например, если один персонаж лежит на земле, а другой спрятался за стеной, то оба они получат по +2 к сложности проверок атаки друг по другу.

Укрытие	Модификатор укрытия
Лёгкое (лёжа на земле)	+1
Надёжное (за стеной)	+2
Отличное (видна только голова)	+3

Осложнения

Ниже приведён перечень распространённых ситуаций, которые могут сильно затруднить жизнь участникам сражения. Если рассказчик пожелает,

он может добавить и другие осложнения по своему усмотрению.

Кол в сердце: старый добрый деревянный кол в сердце — это действительно грозное и действенное оружие против вампиров. Сказки и легенды ошибаются только в одном: пронзённый колом вампир не погибает, а впадает в оцепенение, которое пройдёт, стоит только вытащить кол у него из груди.

Для того чтобы поразить колом вампирское сердце, персонаж должен пройти проверку атаки (сложность 9). Если атака оказывается успешной и причиняет вампиру хотя бы три повреждения, вампир впадает в оцепенение. Пронзённый таким образом вампир находится в сознании (и даже может использовать силы связанных с восприятием Дисциплин вроде Ясновидения), но не может ни двигаться, ни тратить пункты крови.

Обездвижение: если обездвиженный противник имеет возможность сопротивляться (т. е. если он где-нибудь застрял или находится в захвате), то пул проверок атаки против него увеличивается на два d10. Если персонаж полностью обездвижен (связан, пронзён колом в сердце или парализован),

Таблица манёвров: дистанционный бой

Манёвр	Параметры	Точность	Сложность	Урон
Беглый огонь	Ловкость + стрельба	Особая	+0	Оружие
Длинная очередь	Ловкость + стрельба	+10	+2	Оружие
Короткая очередь	Ловкость + стрельба	+2	+1	Оружие
Обстрел	Ловкость + стрельба	+10	+2	Особый
Стрельба по-македонски	Ловкость + стрельба	+0	+1 для неосновной руки	Оружие

Таблица манёвров: ближний бой

Манёвр	Параметры	Точность	Сложность	Урон
Блок	Ловкость + драка	Особая	+0	Нет (З)
Бросок	Сила + драка	+0	+1	Сила + 1 (С)
Захват	Сила + драка	+0	+0	Нет (П)
Клинч	Сила + драка	+0	+0	Сила (П)
Парирование	Ловкость + фехтование	Особая	+0	Нет (З)
Подсечка	Ловкость + драка или фехтование	+0	+1	Сила (С)
Разоружение	Ловкость + фехтование	+0	+1	Особый
Удар когтями	Ловкость + драка	+0	+0	Сила + 1 (Г)
Удар ногой	Ловкость + драка	+0	+1	Сила+1
Удар оружием	Ловкость + фехтование	+0	+0	Оружие
Удар рукой	Ловкость + драка	+0	+0	Сила
Уклонение	Ловкость + атлетика	Особая	+0	Нет (З)
Укус	Ловкость + драка	+1	+0	Сила + 1 (Г)

(Г): манёвр наносит губительные повреждения.
(З): манёвр позволяет защититься от атаки и уменьшить количество полученных противником успехов.
(П): манёвр можно поддерживать на протяжении нескольких ходов.
(С): манёвр позволяет сбить противника с ног.

то любая атака против него автоматически считается успешной.

Ослепление: пул проверок атаки против ослеплённого противника увеличивается на два d10. Если сам персонаж ослеплён, то сложность всех его проверок возрастает на два пункта.

Ошеломление: если после проверки на прочность количество полученных противником повреждений превышает его значение выносливости (или выносливости + 2, если противник — сверхъестественное существо), то атака ошеломляет его. Ошеломлённый противник пропускает следующий ход.

Сбивание: сбитый с ног противник падает на землю и проходит проверку ловкости + атлетики. В случае успеха он может немедленно подняться на ноги, но на следующий ход его инициатива снизится на два пункта. В случае неудачи ему придётся потратить на это действие — если, конечно, он вообще захочет подняться. При провале противник падает особенно жёстко и получает лёгкое повреждение.

Манёвры типа подсечки и броска предназначены специально для того, чтобы сбивать противников с ног, но опрокинуть на землю, в принципе, способен любой достаточно сильный удар — подобные решения остаются на откуп рассказчика (ему лучше знать, когда это будет наиболее зрелищно и уместно).

Таблица холодного оружия

Оружие	Урон	Скрытное ношение
Дубинка[1]	Сила + 1	ВК
Бита[1]	Сила + 2	ПП
Нож	Сила + 1	ПК
Меч	Сила + 2	ПП
Топор	Сила + 3	Н
Кол[2]	Сила + 1	ПП

[1]Дробящее оружие. Дробящее оружие наносит лёгкие повреждения, если только удар не направлен в голову (см. «Прицеливание» на стр. 294): в этом случае оружие наносит тяжёлые повреждения.

[2]Если вонзить в сердце, может парализовать вампира. Для этого нужно пройти проверку фехтования (сложность 9) и нанести три повреждения.

Таблица брони

Класс брони	Показатель брони	Модификатор удобства
Класс I (защитная одежда)	1	+0
Класс II (бронированная одежда)	2	–1
Класс III (лёгкий бронежилет)	3	–1
Класс IV (армейский бронежилет)	4	–2
Класс V (тяжёлая полицейская броня)	5	–3

Показатель брони прибавляется к пулу проверки на прочность против лёгких и тяжёлых повреждений, а также губительных повреждений, нанесённых клыками, когтями и т. п. От солнечного света и огня броня не защищает. Кроме того, модификатор удобства уменьшает пул всех проверок, связанных с проворством и координацией движений (в основном тех, которые требуют ловкости). Если противник облачён в броню, персонаж при желании может атаковать его, стремясь поразить незащищённые бронёй участки тела и тем самым исключить показатель брони из проверки на прочность против полученных в результате атаки повреждений (рассказчик может повысить сложность проверки такой атаки на один-два пункта — этого, как правило, достаточно.

Таблица дистанционного оружия

Тип оружия *Пример оружия (калибр)*	**Урон**	**Дистанция**	**Скоро-стрельность**	**Боезапас**	**Скрытное ношение**
Лёгкий револьвер *Смит-Вессон М36 (.38 специальный)*	4	12	3	6	ВК
Тяжёлый револьвер *Ругер Редхок (.44 магнум)*	6	35	2	6	ПК
Лёгкий самозарядный пистолет *Хеклер-Кох УСП (9 мм)*	4	20	4	15+1	ВК
Тяжёлый самозарядный пистолет *Спрингфилд ХС 2000 (.45)*	5	25	3	13+1	ПК
Винтовка *Беретта Тикка Т3 (.30–06)*	8	200	1	3+1	Н
Лёгкий пистолет-пулемёт[1] *Глок 18 (9 мм)*	4	20	3	17+1	ПК
Тяжёлый пистолет-пулемёт[1] *Хеклер-Кох МП5 (9 мм)*	4	50	3	30+1	ПП
Автомат[1] *ФН СКАР (5,56 НАТО)*	7	150	3	30+1	Н
Дробовик *Ремингтон 870 (12-й калибр)*	8	20	1	5+1	ПП
Самозарядный дробовик *Бенелли М4 Супер 90 (12-й калибр)*	8	20	3	6+1	ПП
Арбалет[2]	5	20	1	1	ПП

Урон: базовый размер пула проверки урона. Смертным дистанционное оружие наносит тяжёлые повреждения. Вампирам наносит лёгкие повреждения, если только выстрел не направлен в голову (см. «Прицеливание» на стр. 294): в этом случае оружие наносит тяжёлые повреждения.
Дистанция: эффективная дистанция стрельбы в метрах. Вести огонь можно и на вдвое большую дистанцию, но базовая сложность атаки при этом возрастает до 8.
Скорострельность: максимальное количество выстрелов или коротких очередей, которое оружие может выпустить за один ход. Этот параметр не применяется, когда персонаж выпускает длинную очередь или ведёт обстрел.
Боезапас: количество патронов в магазине оружия. +1 означает, что ещё один готовый к выстрелу патрон может находиться в патроннике.
Скрытное ношение: ВК — можно спрятать в кармане; ПК — можно спрятать под курткой; ПП — можно спрятать под плащом; Н — скрытное ношение невозможно.

[1]Из этого оружия можно вести обстрел, а также огонь короткими и длинными очередями.

[2]Главное преимущество арбалета перед огнестрельным оружием состоит в том, что с его помощью можно пронзить сердце вампира деревянным колом (точнее, стрелой). Арбалет перезаряжается пять ходов. Если стрела попадает вампиру не в голову и не в сердце, то наносит лёгкие повреждения. Если цель — смертный, то попадание всегда наносит тяжёлые повреждения.

Здоровье

Как уже упоминалось в третьей главе, у каждого персонажа есть параметр «здоровье», который состоит из семи уровней. Несмотря на то, что вампиры бессмертны и не могут умереть от естественных причин, достаточно обширная и серьёзная травма способна надолго вывести их из строя, а то и вовсе убить (на этот раз окончательно).

Таблица здоровья

Таблица здоровья в бланке персонажа позволяет отслеживать текущее физическое состояние персонажа. Напротив каждого уровня здоровья отмечен модификатор пула, который вступает в дело, когда здоровье персонажа опускается до определённого уровня. Получая всё новые и новые повреждения, персонаж рано или поздно утратит боеспособность или погибнет.

У каждого персонажа есть семь уровней здоровья: от «помят» до «при смерти». Кроме того, персонаж может находиться в торпоре, быть невредимым (когда у него нет ни одного повреждения) или мёртвым. Каждый раз, когда персонаж получает повреждение, которое он по той или иной причине не сумел нейтрализовать проверкой на прочность, это повреждение необходимо отметить в таблице здоровья соответствующим обозначением (см. «Получение повреждений» ниже).

Текущий модификатор пула проверок — это число напротив самой нижней из отмеченных строк таблицы здоровья. Чем больше персонаж получает повреждений, тем сложнее ему становится предпринимать различные — даже самые простые — действия. Этот модификатор уменьшает пул всех проверок персонажа, за исключением рефлекторных (вроде проверок на прочность), и действует

Уровни здоровья

Уровень здоровья	Модификатор пула	Скорость и состояние персонажа
Помят	+0	Полученные повреждения не мешают персонажу перемещаться и действовать.
Легко ранен	–1	Полученные повреждения не мешают персонажу перемещаться.
Ранен	–1	Полученные повреждения мешают персонажу перемещаться с привычной лёгкостью — его максимальная скорость при беге снижается вдвое.
Серьёзно ранен	–2	Полученные повреждения не позволяют персонажу перемещаться бегом, только шагом. Кроме того, теперь в свой ход персонаж может либо действовать, либо перемещаться. Если он попытается предпринять и то, и другое, пул проверки действия уменьшится ещё на один d10.
Тяжело ранен	–2	Полученные повреждения мешают персонажу ходить — теперь он может лишь ковылять со скоростью не более трёх метров за ход.
Едва жив	–5	Полученные повреждения позволяют персонажу перемещаться только ползком со скоростью не более одного метра за ход.
При смерти	–	Персонаж не способен перемещаться, действовать и, скорее всего, находится без сознания. Если запас крови находящегося при смерти вампира опускается до нуля, вампир впадает в торпор.
Торпор	–	Персонаж впадает в глубокий мертвенный транс. В этом состоянии он не может ни перемещаться, ни действовать, ни даже тратить кровь. Персонаж не сможет выйти из этого состояния, пока не пройдёт определённый промежуток времени.
Окончательная смерть	–	Персонаж снова умирает, на этот раз — окончательно.

до тех пор, пока вызвавшее его повреждение не будет вылечено.

Кроме того, полученные повреждения замедляют персонажа. Для удобства мы ещё раз приведём здесь таблицу уровней здоровья из третьей главы.

При смерти: вампир, находящийся при смерти, может не только погибнуть, но и впасть в торпор. Находясь при смерти, персонаж не просто теряет сознание: он выбывает из строя в результате совокупного воздействия сильной боли и последствий полученных ран. Персонаж при этом падает на землю и может только тратить кровь на лечение повреждений. Если вампир, находясь при смерти, получает ещё одно лёгкое или тяжёлое повреждение, то он впадает в торпор. Если он получает губительное повреждение, то встречает Окончательную смерть.

Торпор: торпор — это мертвенный сон, характерный для нежити, особенно для древних вампиров. В торпор можно впасть как добровольно (некоторые вампиры, устав от настоящего, погружаются в торпор в надежде проснуться в более приятные времена), так и недобровольно (например, из-за Голода или полученных повреждений). Погрузившись в торпор, персонаж сможет выйти из него не ранее определённого срока, длительность которого зависит от показателя его Человечности/Пути.

Если текущий запас крови персонажа равен нулю, то персонаж получает одно повреждение каждый раз, когда правила требуют траты пункта крови (например, с наступлением ночи). Если вампир из-за этого оказывается при смерти, он сразу впадает в торпор; при этом выйти из торпора он сможет, только если кто-нибудь предварительно напоит его кровью. Как только это произойдёт, персонаж сможет восстать из торпора немедленно вне зависимости от показателя его Человечности/Пути.

Вампир, который впадает в торпор из-за полученных повреждений, сможет выйти из этого состояния не ранее определённого срока, длительность которого зависит от показателя его Человечности/Пути:

Человечность/Путь	**Длительность торпора**
10	Одни сутки
9	Трое суток
8	Одна неделя
7	Две недели
6	Один месяц
5	Один год
4	Десять лет
3	Пятьдесят лет
2	Сто лет
1	Пятьсот лет
0	Тысяча лет и более

Как только указанный срок пройдёт, персонаж сможет потратить пункт крови и пройти проверку пробуждения (см. стр. 282). Если запас крови персонажа равен нулю, он не сможет пробудиться, пока кто-нибудь не напоит его кровью; если проверка пробуждения окажется неудачной, персонаж сможет потратить пункт крови и пройти проверку ещё раз, но только на следующую ночь. Восставший из торпора вампир будет едва жив, и ему предстоит либо потратить кровь на лечение, либо (если текущий запас крови равен нулю) немедленно отправиться на охоту.

Персонаж может впасть в торпор добровольно. Это состояние напоминает обычный дневной сон, но он гораздо глубже, и вампиры прибегают к нему только в самых крайних случаях. Погрузившись в торпор добровольно, вампир сможет пробудиться через половину указанного в таблице срока, однако проверку пробуждения он должен проходить точно так же, как описано выше. Пока вампир пребывает в торпоре, он не тратит еженощный пункт крови, как если бы он просто спал; торпор — это мертвенный, беспробудный сон, чем-то похожий на спячку, в которую впадают на зиму некоторые животные.

Смертные не могут впадать в торпор; если уровень здоровья смертного опускается ниже «при смерти», тот просто умирает.

Окончательная смерть: если вампир находится при смерти или в торпоре и при этом получает хотя бы одно губительное повреждение, он умирает во второй раз, и в этот раз уже окончательно. Персонаж игрока, встретивший свою Окончательную смерть, выбывает из игры. Если игрок хочет продолжить игру, ему придётся создать себе нового персонажа.

Конечно, вампира, находящегося при смерти или в торпоре, можно убить и при помощи лёгких и тяжёлых повреждений, но для этого придётся очень постараться — отрубить ему голову, раздавить десятитонным камнем, бросить в измельчитель для веток, разорвать на куски, утопить на глубине в пару километров и т. п. Иначе говоря, это должно быть нечто способное либо полностью уничтожить тело, либо расчленить его до такой степени, чтобы его нельзя было восстановить.

Дополнительное правило: статисты

Чтобы сделать сражения зрелищными и облегчить свою участь, рассказчик может считать, что у его «расходных» персонажей всего четыре уровня здоровья: «ранен» (–1), «тяжело ранен» (–3), «при смерти» и «мёртв». Статисты — это безымянные противники (в основном смертные или гули), пушечное мясо, единственное предназначение которого — помешать персонажам осуществить свой замысел или добраться до «большого босса». Статисты — это инструмент в руках рассказчика, они нужны для того, чтобы сделать историю более динамичной и напряжённой, а не для того, чтобы изменить её ход. Получив как следует, статисты разбегаются, сдаются или гибнут, уступая место на сцене полноценным действующим лицам.

Получение повреждений

В **«Вампирах»** все повреждения делятся на три типа. Лёгкие — это поверхностные повреждения от ударов кулаками, дубинками и другими тупыми тяжёлыми предметами. Для вампиров — и только для них — повреждения от пуль тоже считаются лёгкими; лишь пули, попавшие в голову (сложность 8) наносят им тяжёлые повреждения. Конечно, даже лёгкие повреждения могут доставить вампиру массу неудобств, но в подавляющем большинстве случаев это будут именно неудобства, причём временные, не более того. Тяжёлые повреждения — это более опасные и глубокие раны. Для человека даже одна такая рана может оказаться смертельной, да и для нежити тяжёлые повреждения могут представлять очень серьёзную угрозу. Наконец, третий тип — это губительные повреждения, то есть те, которых всерьёз опасаются даже вампиры: это, главным образом, огонь, солнечный свет, а также клыки и когти других Сородичей.

Все полученные повреждения накапливаются, определяя текущий уровень здоровья персонажа. Подробнее о каждом из типов повреждений рассказано ниже.

В таблице здоровья каждое полученное вампиром лёгкое повреждение отмечается косой чертой («/»), тяжёлое — косым крестом («Х»), а губительное — перечёркнутым косым крестом («Ж»). Когда невредимый персонаж получает повреждение, игрок должен отметить его соответствующим значком в самой верхней строке таблицы здоровья. Если у персонажа уже есть другие повреждения, то более опасное повреждение рисуется в самой верхней клетке с менее опасным повреждением, сдвигая остальные менее опасные повреждения на одну строчку вниз. Например, невредимый персонаж получает одно тяжёлое повреждение — игрок ставит «Х» в клетке «помят». Затем тот же персонаж получает одно лёгкое повреждение — самая верхняя клетка занята «Х», поэтому игрок ставит «/» строчкой ниже, и теперь его персонаж легко ранен. После этого персонаж получает ещё одно повреждение,

на этот раз губительное — верхняя клетка занята «Х», но губительное повреждение серьёзнее тяжёлого, поэтому игрок дорисовывает вертикальную линию, превращая «Х» в «Ж», а уже имеющиеся повреждения спускает на строчку ниже (в строке «ранен» рисуется ещё один «/», а «/» в строке «легко ранен» превращается в «Х»). Лёгкие и тяжёлые повреждения далеко не столь серьёзны, как губительные, поэтому они всегда рисуются ниже и, соответственно, лечатся первыми (см. ниже).

Здоровье		
Помят		☒
Легко ранен	-1	☒
Ранен	-1	☒
Серьезно ранен	-2	☐
Тяжело ранен	-2	☐
Едва жив	-5	☐
При смерти		☐

Лёгкие повреждения

Лёгкие повреждения — это любые травмы, которые быстро заживают и редко оказываются смертельными. Удары руками и ногами, броски и прочие рукопашные приёмы в большинстве своём наносят именно лёгкие повреждения. Лёгкие повреждения наносят организму меньший ущерб, и даже смертные восстанавливаются после них без особого труда.

Для вампиров лёгкие повреждения относительно безвредны — удар кулаком в живот вряд ли произведёт на нежить тот же эффект, что и на смертного. Однако не стоит забывать, что даже лёгкие повреждения способны отправить вампира в торпор.

Против лёгких повреждений смертные могут проходить проверку на прочность за счёт своей выносливости, а вампиры — за счёт выносливости + Стойкости (если, конечно, вампир является адептом этой Дисциплины). Количество лёгких повреждений, доставшихся вампиру после проверки на прочность, уменьшается в два раза (округляйте в меньшую сторону): мёртвые тела Сородичей куда более устойчивы к подобного рода воздействиям по сравнению с телами смертных.

Если ваш персонаж, находясь при смерти, получает ещё хотя бы одно лёгкое повреждение, он впадает в торпор (см. стр. 303). Если персонаж оказывается при смерти из-за лёгкого повреждения, а потом получает хотя бы одно губительное повреждение, он встречает свою Окончательную смерть.

Тяжёлые повреждения

Тяжёлые повреждения, как и следует из названия, гораздо опаснее лёгких. Тяжёлые повреждения могут убить смертного быстро и эффективно. Даже Сородичам приходится воспринимать меч в руках противника максимально серьёзно: обезглавленного или разрубленного на куски вампира ожидает Окончательная смерть (хотя тяжёлые повреждения сами по себе для вампира всё равно далеко не столь опасны, как для смертного). По желанию рассказчика атаки, нацеленные в жизненно важные органы вроде почек (сложность 8 или 9), могут причинять тяжёлые повреждения, даже если обычно они наносят лёгкие повреждения — в первую очередь это правило касается смертных.

Тяжёлые повреждения наносят организму очень серьёзный ущерб. Получив тяжёлое повреждение, смертный будет восстанавливаться долго, и для выздоровления ему, скорее всего, понадобится медицинская помощь. Сытому же вампиру и удар ножом, и заряд картечи из дробовика доставят лишь временные, хотя и весьма досадные неудобства.

Смертные не проходят проверку на прочность против тяжёлых повреждений — эти повреждения сразу заносятся в их таблицу здоровья. Вампиры проходят проверку на прочность против тяжёлых повреждений как обычно, за счёт выносливости + Стойкости (если, конечно, вампир является адептом этой Дисциплины). Кроме того, вампир может быстро избавиться и от лёгких, и от тяжёлых повреждений за счёт траты пунктов крови.

Если ваш персонаж, находясь при смерти, получает ещё хотя бы одно тяжёлое повреждение, он впадает в торпор (см. стр. 303). Если персонаж оказывается при смерти из-за тяжёлого повреждения, а потом получает ещё хотя бы одно губительное повреждение, он встречает свою Окончательную смерть.

Губительные повреждения

Некоторые виды атак представляют для нежити смертельную опасность. Огонь и солнечные лучи оставляют на теле вампиров ужасающие раны. Не менее опасны клыки и когти вампиров (а также оборотней и других сверхъестественных существ).

Персонаж может проходить проверку на прочность против губительных повреждений только за счёт Стойкости. Кроме того, полученные губительные повреждения лечить гораздо сложнее, чем лёгкие или тяжёлые. Для того чтобы вылечить одно губительное повреждение, персонаж должен потратить пять пунктов крови и сутки, которые он должен целиком посвятить отдыху (лучше всего — в объятиях сна). По истечении этих суток вампир, если захочет, может потратить ещё по пять пунктов

крови и по одному пункту воли за каждое дополнительное губительное повреждение, которое он хочет вылечить немедленно. Однако хуже всего тот факт, что вампир, который теряет последний уровень здоровья из-за губительного повреждения, немедленно встречает Окончательную смерть — его вечная жизнь обрывается и душа отправляется навстречу своему посмертию.

Солнечный свет не причиняет вреда смертным, однако огонь, когти и клыки также представляют для них немалую опасность, но вместо губительных повреждений смертные получают тяжёлые.

Исцеление смертных

Могущество витэ позволяет Сородичам практически мгновенно исцеляться от большинства полученных повреждений, но смертным «энергетикам» в этом отношении повезло гораздо меньше. Описанные в этом разделе правила позволяют рассказчику обыгрывать эффекты урона, которые получают смертные — враги, друзья и добыча персонажей игроков.

Как и у вампиров, у смертных есть семь уровней здоровья, и на раненых смертных действуют те же модификаторы здоровья, что и на вампиров. Однако смертным для исцеления полученных повреждений требуется время, отдых и медицинская помощь. Кроме того, смертные не могут впадать в торпор, и практически любое повреждение, которое они получают, находясь при смерти, может оказаться для них последним. Смертные могут проходить проверку на прочность только против лёгких повреждений, но не получают урона от воздействия солнечных лучей.

При подсчёте времени исцеления учтите, что все указанные в таблицах сроки исцеления суммируются друг с другом вне зависимости от того, о каких повреждениях идёт речь. Так, если персонаж-смертный получает достаточно лёгких повреждений, чтобы оказаться при смерти, то ему потребуется 12 часов на то, чтобы восстановиться до состояния «едва жив», ещё шесть часов — до состояния «тяжело ранен» и т. д.

Исцеление лёгких повреждений

Лёгкие повреждения вплоть до уровня «серьёзно ранен» можно вылечить без медицинской помощи — для исцеления нужно только время. Начиная с уровня «тяжело ранен», лёгкие повреждения могут повлечь за собой более ощутимые последствия: затруднение зрительного и слухового восприятия, сильную боль от ушибов внутренних органов и тому подобные проблемы. Все эти эффекты можно нейтрализовать, оказав смертному медицинскую помощь.

Уровень здоровья	Время восстановления
Помят, легко ранен, ранен, серьёзно ранен	Один час
Тяжело ранен	Три часа
Едва жив	Шесть часов
При смерти	12 часов

Как только персонаж оказывается при смерти из-за лёгкого повреждения, он теряет сознание, но дополнительные лёгкие повреждения его не убивают... По крайней мере, сразу. Последующие лёгкие повреждения начинают «наслаиваться» поверх уже имеющихся лёгких повреждений, превращая «/» в «X», т. е. в тяжёлые повреждения — их лечение, соответственно, тоже будет происходить уже по правилам исцеления тяжёлых повреждений.

Исцеление тяжёлых повреждений

Тяжёлые повреждения куда серьёзнее лёгких — именно поэтому они, собственно, и называются тяжёлыми. Если оставить любое тяжёлое повреждение без медицинского внимания, раненый смертный рано или поздно просто потеряет сознание и погибнет от кровопотери. Проблем также может добавить инфекционное заражение, омертвение тканей, переломы и т. д. Для смертных губительные повреждения также считаются тяжёлыми.

Начиная с уровня «ранен», исцеление тяжёлых повреждений невозможно без оказания медицинской помощи. Если рану как следует не обработать, её состояние будет только ухудшаться, каждые 24 часа добавляя в таблицу здоровья по одному тяжёлому повреждению. Оказавшись при смерти из-за тяжёлого повреждения, смертный погибнет, как только получит ещё одно — любое — повреждение.

Как только состояние смертного будет стабилизировано, он может начать восстанавливаться от полученных повреждений — начиная с уровня «тяжело ранен», он сможет сделать это самостоятельно. Однако пока смертный едва жив или при смерти, выздоровление возможно только под постоянным надзором врачей: человек в столь плачевном состоянии обычно находится либо в коме, либо в полубессознательном состоянии, и без посторонней помощи неизбежно погибнет.

Уровень здоровья	Время восстановления
Помят	Одни сутки
Легко ранен	Трое суток

Ранен	Одна неделя
Серьёзно ранен	Один месяц
Тяжело ранен	Два месяца
Едва жив	Три месяца
При смерти	Пять месяцев

Состояния бытия

Мир Тьмы — враждебное, дикое место. Оно наполнено опасностями, которым несть числа, опасностями, перед которыми порой меркнут ужасы самой жестокой битвы. Но главный и самый опасный враг любого вампира живёт внутри него самого. Зверь. Неразлучный спутник, всегда готовый толкнуть Проклятого в пламенные объятия ярости и вечно влекущий на скользкую дорожку, ведущую вниз, в непроглядную тьму чудовищной вампирской природы.

В этом разделе приведён ряд механик, предоставляющих персонажу широчайший выбор способов пострадать физически, психически и эмоционально, а также несколько способов возвыситься над своим Проклятьем и, кто знает, быть может, обрести спасение.

Вера

Согласно вампирским преданиям, Проклятие Каина сделало всех вампиров изгоями в глазах Бога. Так это или нет, но религиозные символы в руках истинно верующих могут вселять в вампиров страх и даже причинять им урон.

Впрочем, веры подавляющего большинства смертных (даже самых богобоязненных) для этого недостаточно. Лишь носители Истинной Веры способны использовать своё религиозное рвение как оружие против вампиров. Подробнее об этом рассказано на стр. 400.

Высокие и низкие температуры

Вампиры, будучи нежитью, редко обращают внимание на колебания температуры окружающей среды. Однако по желанию рассказчика особо высокие температуры (от +100 °C) могут оказывать на Сородичей примерно тот же эффект, что и огонь. Сильный холод может вызвать обморожение (снизить пул проверок ловкости на один и более d10), если вампир не потратит пункт крови, чтобы этого избежать. В остальном бытовые перепады температур не оказывают на вампиров никакого особого эффекта.

Голконда и Спасение

Большинство Сородичей искренне считает себя носителями вечного проклятия, причём многие легенды связывают это проклятие не только с Каином, но и с самим Дьяволом. Жизнь вампира с их точки зрения — это жизнь отверженного в глазах Бога и людей, а его душа, закончив своё полное ужасов и отчаяния земное существование, рано или поздно отправится на вечные муки в Ад. Однако даже тем вампирам, что с презрением отвергают подобные «суеверия», приходится иметь дело со вполне объективными проблемами: внутренним Зверем, неутолимым Голодом и неизбежной спутницей сотен лет земного существования — всепоглощающей скукой.

Нет ничего удивительного в том, что некоторых Сородичей привлекает идея бытия, в котором вампир способен раз и навсегда позабыть и о Голоде, терзающем его тело, и о ярости, гложущей его душу. Утверждают, что вампиры, достигшие этого трансцендентного состояния — так называемой Голконды, — обретают полную власть над своим Зверем, подчиняют его собственной воле и более не позволяют ему контролировать свои действия, мысли и чувства. Конечно, им всё ещё нужна кровь, но и её им требуется гораздо меньше, чем их более «диким» сородичам. Фактически эти вампиры перестают быть Сородичами и становятся существами совершенно иного, высшего порядка.

Впрочем, о существовании Голконды известно далеко не всем, и те немногие, кто вознамерился её достичь, давно покинули поля сражений Извечной Борьбы и живут в глуши, общаясь лишь со зверями лесными да птицами небесными. Даже оборотни обходят владык Голконды стороной. Достигшие Голконды вампиры время от времени контактируют с остальными Сородичами, стремясь отыскать себе учеников и последователей, но и это они предпочитают делать в строжайшей тайне, чтобы избежать даже опосредованного участия в Извечной Борьбе. Ходят слухи о достигшем Голконды предтече, который так и не смог отказаться от участия в этом противостоянии, и теперь использует путь к Голконде как инструмент, который позволяет ему изымать из игры чужие фигуры и расстраивать долгосрочные планы своих врагов. Правда это или нет — никто не знает наверняка.

Среди Сородичей Камарильи Голконда считается красивой, но чисто умозрительной сказкой — аллегорией, постулирующей необходимость сохранять и преумножать свою Человечность, не более того. Ходят слухи, что некоторые Инконну владеют секретами Голконды и активно помогают тем, кто желает её достичь, но стоит помнить, что про Инконну вообще ходит великое множество самых невероятных слухов. Вампиры Шабаша, со своей стороны,

презирают и саму идею Голконды, и её искателей. По их мнению, стремление походить на овец недостойно волков.

При желании рассказчики могут включать Голконду в свои хроники, и персонажи игроков могут становиться её искателями, если захотят, однако стоит помнить, что поиски и достижение Голконды — это не вопрос таблиц и траты пунктов опыта. Голконда — это нечто столь же эфемерное и столь же могущественное, как любовь или сострадание, и поискам её вполне можно посвятить целую хронику. Даже просто о существовании Голконды как таковой персонаж сможет узнать, лишь достаточно долго пожив в вампирском сообществе, поскольку знание о ней существует лишь в виде философских загадок и запутанных слухов, передающихся из уст в уста от одного искателя Голконды к другому. Многие вампиры живут, вообще не подозревая о её существовании.

Поиски Голконды, впрочем, заключаются отнюдь не только в погоне за древними загадками, но и в обретении истинного смысла самого вампирского существования. Вампир, который стремится достигнуть Голконды, должен уметь сострадать другим и проявлять милосердие, и чем более серьёзные прегрешения он уже успел совершить, тем более суровым должно быть его покаяние. Вампир, стремящийся достигнуть Голконды, должен искупить вину перед семьями своих жертв, защищать тех, кто не способен защитить себя сам, и всеми силами стараться сделать Мир Тьмы лучше. Естественно, это означает, что персонаж должен поддерживать достаточно высокий показатель Человечности и при первой возможности тратить пункты воли, чтобы совершать альтруистические поступки (и избегать чудовищных). Считается, что для вампиров, отринувших Человечность и вставших на какой-либо Путь Просветления, дорога к Голконде закрыта.

Как уже упоминалось выше, Голконда должна быть целью, ожидающей персонажа в конце долгой и трудной хроники (которая вполне может растянуться на несколько месяцев, а то и лет реального времени). В течение этой хроники персонаж должен соблюдать несколько важных требований. На протяжении длительного срока его показатель Человечности не должен опускаться ниже 7, а показатель совести — ниже 4. Персонаж должен делать всё возможное (в том числе тратить пункты воли), чтобы избегать приступов ярости, либо предотвращая их на корню, либо сдерживая себя до тех пор, пока не исчезнет риск совершить нечто непоправимо ужасное. Кроме того, персонаж должен делать всё возможное, чтобы искупать все уже совершённые злодеяния и на протяжении десятков историй воздерживаться от излишеств и демонстрировать достойное поведение. Тщеславие, погоня за властью, кровожадность, гедонизм, мелочные интриги Извечной Борьбы — вот главные препятствия на пути любого искателя Голконды.

Как правило, где-то в середине хроники начинающего искателя можно смело отправлять на поиски наставника, хранящего секреты Голконды. Стоит отметить, что найти наставника недостаточно — необходимо ещё доказать, что искатель достоин цели, к которой стремится. Как правило, для этого претендент должен пройти ряд сложных испытаний и найти ответы на множество непростых философских загадок. Испытания эти, как правило, таковы, что подвергают смертельной опасности не только тело, но и душу того, кто отважится бросить им вызов.

Кульминацией хроники для вампира-искателя служит ритуал Отдохновения. Иногда этот ритуал проводят другие вампиры, достигшие Голконды, иногда проводником персонажа становится его наставник, а некоторым и вовсе приходится удаляться в дикие пустоши и проходить Отдохновение в уединении. Все подробности и детали этого ритуала целиком и полностью отдаются на откуп рассказчику, но суть его состоит в том, что персонаж отправляется в осознанное путешествие в мир снов, чтобы исследовать самые тёмные уголки своей души. Путешествие это крайне непростое, и лишь немногим удаётся выжить и сохранить рассудок. Но даже среди них далеко не каждый достигает Голконды. Отдохновение не даёт второго шанса, и упустившим его вампирам остаётся лишь горько сожалеть об этом всю оставшуюся жизнь.

Если же персонаж достигает этого легендарного состояния, его эффект можно описать не иначе как чудо. Во-первых, вампир получает полную невосприимчивость к ярости и Ротшреку. Отныне вампир никогда не совершит злодеяния по воле своего внутреннего Зверя (конечно, персонаж может творить зло, но отныне только по воле игрока — бросок игральных костей не заставит его действовать так, как он не хочет). Конечно, даже в состоянии Голконды вампир не перестаёт нуждаться в витэ, но теперь ему не нужно страшиться за здоровье сосуда — отныне он никогда не выпьет из сосуда больше, чем пожелает сам.

При этом потребность в крови значительно снизится — достигший Голконды персонаж, пробуждаясь с наступлением ночи, будет тратить один пункт крови в неделю, а не в сутки, как обычно. На активацию Дисциплин, лечение повреждений и т. д. кровь придётся тратить как обычно.

Кроме того, достигнув Голконды, вампир частично сбрасывает с себя оковы Проклятия, связующего его Кровь с Кровью Каина. Теперь вампир может повысить любой свой параметр до 10, игнорируя ограничения своего поколения. Запас крови, однако, остаётся прежним.

Достигнув Голконды, вампир должен продолжать поддерживать значение Человечности на уровне не ниже 7, а значение совести — не ниже 4. В противном случае он потеряет все преимущества с таким трудом достигнутой Голконды, включая возможность повышать значение параметров до 10.

Спасение в смерти

Помимо легенд о Голконде, среди Сородичей ходят слухи о вампирах, сумевших полностью избавиться от Проклятия Каина и снова стать смертными. Конкретики в таких рассказах, как правило, немного, и героями подобных слухов становятся личности вроде «любовника союзницы сира моего сира», «потомка одного иностранного Принца» и прочие эфемерные фигуры. Если верить тому, что говорят, то катализатором превращения из вампира обратно в смертного может стать практически что угодно — от убийства собственного сира до акта героического самопожертвования (с последующей неизбежной гибелью уже в виде смертного). Большая часть Сородичей — народ циничный и пресыщенный, и открыто насмехается над подобными россказнями, справедливо замечая, что для мира Проклятых большая часть этих рецептов попросту не годится — слишком уж редко встречаются среди вампиров и истинная любовь, и самозабвенный героизм. Имеются ли под этими слухами и легендами хоть какие-то основания — решать рассказчику.

Диаблери

Есть нечто, чего старые вампиры боятся даже больше, чем огня или солнечных лучей. Это нечестивое деяние зовётся диаблери. В сообществе Камарильи диаблери считается самым страшным преступлением, и тех, кто его совершает, подвергают суровому наказанию. Отношение Камарильи к диаблери вполне можно сравнить с отношением современного общества смертных к каннибализму. Говорят, что среди вампиров Шабаша диаблери считается практикой достаточно обыденной — для старейшин Камарильи это лишь ещё одна причина их ненавидеть.

Если изложить все предельно просто, то диаблери — это процесс, при котором один вампир дарует Поцелуй другому вампиру и, выпив всю его кровь (а кровь вампира гораздо, гораздо слаще крови простого смертного), убивает свою жертву и поглощает его силу. Если жертвой диаблериста окажется вампир старшего поколения, Кровь убийцы станет сильнее и диаблерист на шаг приблизится к Каину. Практикуя диаблери, даже молодой вампир может обрести мистическое могущество старейшин.

Сами старейшины именуют диаблери Амарантом; говорят, что в былые ночи цветок этого растения полагалось вручить будущей жертве за неделю до начала смертельной охоты. Предания Сородичей хранят массу историй о потомках, что предавали и диаблеризовали собственных сиров, и для старейшин это лишь одна из множества причин не доверять

неонатам. Существует мнение, что истоки самой Извечной Борьбы следует искать где-то на полях сражений этой нескончаемой и беспощадной войны за силу и власть.

Совершение диаблери

Вампир, который желает совершить диаблери, должен даровать Поцелуй Сородичу, выпить досуха всю его кровь и продолжить пить, чтобы (если верить вампирским легендам) высосать и поглотить саму душу жертвы. Задача это крайне непростая, поскольку душа вампира ненасытна и крепко цепляется за своё бытие, до последнего надеясь уцелеть, в который раз обманув саму смерть.

Как только диаблерист выпивает всю кровь своей жертвы, он начинает проходить продолжительную проверку силы (сложность 9). Каждый полученный им успех наносит жертве одно неотвратимое губительное повреждение. Как только у жертвы не остаётся уровней здоровья, не заполненных губительными повреждениями, вампир поглощает душу жертвы, и её тело немедленно начинает разлагаться.

Вампир, совершающий диаблери, крайне уязвим. Процесс поглощения чужой души требует максимальной концентрации: стоит отвлечься хоть на миг — и шанс будет упущен. Сложность проверок любых атак против вампира, совершающего диаблери, равна 2.

Блага диаблери

Как только диаблерист успешно заканчивает начатое, его с головой захлёстывает сильнейшая эйфория — чтобы сохранить над собой контроль, он должен пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной [10 — показатель Человечности или Пути персонажа]). Это ощущение сродни оргазму, но гораздо глубже и интенсивнее. Блаженство настолько велико, что некоторые Сородичи, испытав его лишь единожды, уже не могут отказаться от него до самой смерти. Пристрастившихся к Амаранту вампиров боятся, поскольку они могут совершить диаблери уже не ради обретения могущества, а только ради стремления вновь испытать запретное наслаждение.

Однако истинную пользу диаблери приносит, только когда жертвой диаблериста становится вампир старшего поколения (например, когда вампир девятого поколения совершает диаблери над вампиром седьмого поколения). В этом случае диаблерист поглощает силу и мощь Крови жертвы, навсегда понижая своё собственное поколение, становясь на шаг ближе к мистическому могуществу самого Каина и получая все связанные с этим преимущества: увеличенный запас крови и предел траты крови за ход, способность применять Доминирование против большего числа вампиров и — в некоторых случаях — возможность увеличивать значение параметров выше 5 пунктов.

Если жертвой был особенно могущественный вампир (хотя бы на пять поколений старше, чем диаблерист), рассказчик может понизить поколение персонажа более чем на одну ступень. Это также возможно, если возраст жертвы насчитывал две и более тысяч лет. Ну а если неонату Двенадцатого поколения удастся диаблеризовать, скажем, трёхтысячелетнего вампира из числа мафусаилов Пятого поколения, то этот акт может понизить поколение диаблериста сразу на три-четыре ступени. Последнее слово в этом вопросе остаётся за рассказчиком.

Кроме того, витэ диаблеризованного старейшины может на время повысить значение Дисциплин диаблериста (на один, два и даже более пунктов) — старшая кровь, бегущая по жилам юного хищника, вполне способна дать ему доступ к неведомым мистическим силам. Если этот старейшина был старше своего убийцы на несколько ступеней, эффект может оказаться поистине потрясающим, хотя и недолговечным — если рассказчик не решит иначе, продлится он лишь до конца текущей сцены.

Обратите внимание — для того чтобы совершить диаблери, вампир должен выпить из жертвы всю кровь, причём сделать это лично и непосредственно в процессе совершения диаблери (кровь нельзя слить и приберечь на потом). Более того, диаблери над одной жертвой может провести один и только один диаблерист — из всей стаи неонатов, сообща растерзавших старейшину, совершить акт диаблери сможет только один, причём вне зависимости от того, насколько стара жертва и насколько сильна её Кровь.

Опасности диаблери

Многим честолюбивым неонатам диаблери кажется идеальным преступлением. Когда дело сделано, от жертвы, по большому счёту, не остаётся даже тела — труп любого вампира, получившего Становление хотя бы десять лет назад, после диаблери превращается в кучу неопознаваемой и быстро разлагающейся мертвечины. В конце концов, даже самый деспотичный Принц вряд ли станет бездоказательно обвинять кого-нибудь в совершении столь отвратительного злодеяния. Впрочем, излишне самоуверенный диаблерист быстро поймёт свою ошибку, когда узнает, что главным доказательством своего ужасного преступления служит он сам. Адепты Ясновидения способны распознать диаблериста при помощи силы «Чтение ауры». Краденая сила жертвы создаёт помехи в психическом поле диаблериста, оставляя в его ауре очень характерные чёрные полосы, заметные, как пятна моторного масла, плавающие по поверхности кристально чистого пруда.

Конечно, далеко не все вампиры знают о диаблери и следах, которые это злодеяние оставляет в душе убийцы. Молодого Сородича эти полосы могут заинтересовать разве что как любопытный феномен, но подавляющее большинство старейшин прекрасно осведомлено, какое деяние является причиной появления этих зловещих узоров, и может использовать эту информацию либо как неоспоримое доказательство вины в суде, либо как рычаг давления на новую пешку в своей большой игре. Чёрные полосы со временем стираются, но для полного исчезновения понадобится немалый срок (в годах). Чтобы вычислить его продолжительность, из показателя поколения диаблериста (на момент совершения диаблери) необходимо вычесть показатель поколения его жертвы (минимально возможный срок — один год). Так, если вампир Двенадцатого поколения диаблеризует вампира Девятого поколения (став при этом вампиром Одиннадцатого поколения), то чёрные полосы в его ауре будут заметны на протяжении трёх лет.

Кроме того, адепты тауматургического Пути Крови могут определить, совершал ли вампир диаблери, даже сотни лет спустя после самого преступления. Это одна из причин, по которой сторонники Амаранта боятся и ненавидят Сородичей из клана Тремер.

Стоит отметить, что присущие диаблеристам эманации способны ощущать даже Сородичи, не наделённые сверхъестественным восприятием. На протяжении срока (в месяцах), длительность которого определяется по описанной выше схеме, вампир, совершивший диаблери, источает вокруг себя характерную энергетику, воздействие которой заставляет Сородичей чувствовать себя не в своей тарелке. Конечно, это отнюдь не гарантирует, что Сородич тут же поймёт, в чём дело, и распознает преступника, однако, находясь рядом с диаблеристом, он будет испытывать лёгкое, но неотступное чувство тревоги. Оказавшись поблизости от диаблериста, персонаж может пройти проверку восприятия (со сложностью, равной [12 — показатель Человечности персонажа]). В случае успеха он почувствует, что с этим вампиром что-то не то. Приверженцы других Путей Просветления (см. десятую главу) вряд будут способны на нечто подобное, поскольку они воспринимают свои эмоциональные ощущения совершенно иначе — последнее слово здесь остаётся за рассказчиком.

Ходят слухи, что порой диаблеристы перенимают некоторые характерные и узнаваемые черты своих жертв, особенно если жертвой был вампир с несгибаемой волей (не менее 10 пунктов) и древней могучей Кровью. Если эти слухи правдивы и души особенно могущественных Сородичей могут проявлять себя в телах своих убийц, последствия могут быть поистине пугающими, особенно в свете Извечной Борьбы.

Ужас и отвращение, вызываемые диаблери, таковы, что большинство старейшин считает эту практику неуместной даже во время Кровавой Охоты. Конечно, охотники имеют полное право выпить свою добычу до последней капли, но этот процесс, на их взгляд, не должен перерастать в диаблери. По мнению Внутреннего Круга, законным правом совершить диаблери обладает только сир того вампира, на которого объявлена Кровавая Охота. Фактически же хаос, с которым сопряжена любая Кровавая Охота, предоставляет молодым Сородичам массу возможностей, и если преступления, которые совершила жертва, достаточно серьёзны, то большинство Принцев предпочтёт закрыть на это глаза.

Наконец, диаблерист рискует своей Человечностью. Диаблери хуже, чем убийство, — Амарант буквально пожирает душу жертвы, не давая ей ни малейшего шанса обрести покой в посмертии. Столь жестокий акт снижает показатель Человечности как минимум на один пункт. Если же этот акт дополнительно отягощён ещё какими-то злодеяниями, рассказчик вправе потребовать проверку совести (сложность 8). Неудача означает, что персонаж теряет ещё один пункт Человечности, а провал — два пункта, а то и больше.

Заболевания

У живых мертвецов есть масса преимуществ перед смертными, и одно из самых очевидных — это естественная невосприимчивость к подавляющему большинству заболеваний. СПИД, грипп, рак, сифилис и другие недуги нежити попросту не страшны.

Впрочем, наличие невосприимчивости не означает, что в жизни вампиров они не играют никакой роли. Любое заболевание, передающееся через кровь, является потенциальной проблемой даже для вампиров, поскольку каждый из них может стать разносчиком, скажем, ВИЧ и, беспорядочно питаясь и не соблюдая личную гигиену, заразить вирусом множество людей.

В некоторых вампирских владениях вампиров — разносчиков таких заболеваний изолируют ради поддержания здоровья и благополучия стада, а иногда — в случае крайней безответственности или злонамеренности — предают Окончательной смерти. В Камарилье к шанкрам относятся крайне предосудительно, поскольку они не только пагубно влияют на здоровье человеческого населения вампирских владений, но и ставят под угрозу Маскарад, поскольку жертвы могут начать вспоминать и публично говорить о вампирах, привлекая к ним совершенно ненужное внимание. Даже вампиры Шабаша, несмотря на своё пренебрежение проблемами «кормовой базы», постепенно начинают применять решительные меры в отношении разносчиков.

Проверка интеллекта + медицины (сложность 7) позволит персонажу заранее определить, является ли потенциальный сосуд носителем передающегося через кровь заболевания. В случае неудачи вампир не замечает признаков болезни и подвергает себя риску заражения — проверка выносливости (сложность 6) позволит избежать неприятных последствий. При провале вампир забывает об осторожности и становится разносчиком заболевания безо всяких проверок.

Некоторые легенды Сородичей рассказывают о заболеваниях, представляющих опасность и для самих вампиров, но лишь единицы (как правило — исключительно ценные и востребованные специалисты) знают о них хоть что-то, помимо слухов. Иначе говоря, несмотря на всё своё мистическое могущество, вампирское сообщество практически беззащитно перед вспыхивающими время от времени эпидемиями опасных для нежити заболеваний.

Истощение

Запас крови вампира, пронзённого колом в сердце (или иным способом обездвиженного), продолжает уменьшаться на один пункт с наступлением каждой новой ночи. Лишившись крови, организм вампира начинает потреблять неприкосновенный запас телесных жидкостей, вновь запуская процесс увядания тканей, прекратившийся в момент Становления, — теперь вампир с наступлением каждой новой ночи получает по одному неотвратимому тяжёлому повреждению и, постепенно высыхая изнутри и снаружи, с каждым днём начинает всё больше напоминать мумифицированный труп. На седьмой день, когда даже здоровый вампир оказывается при смерти, его глаза высыхают, веки западают в глазницы, мышцы и сухожилия натягиваются, как струны, зубы обнажаются в смертном оскале, а сам вампир впадает в торпор.

Оказавшись в торпоре из-за истощения, вампир не сможет очнуться, пока кто-нибудь не напоит его хотя бы четырьмя пунктами крови (которые организм персонажа немедленно потратит на то, чтобы восстановиться до состояния «ранен»). Кроме того, когда вампир восстаёт из вызванного истощением торпора, он полностью теряет над собой контроль и впадает в состояние кровожадной ярости, стремясь любой ценой добраться до ближайшего источника крови, будь то злейший из врагов или ближайший из друзей.

Поддержание пронзённого колом вампира в состоянии перманентного истощения — это мучительная пытка, которая пользуется популярностью как среди смертных охотников на вампиров, так и среди каинитов Шабаша. Переживший её вампир в большинстве случаев получает то или иное психическое расстройство.

Огонь и ожоги

Вампиры боятся огня, поскольку огонь — это один из самых верных способов прекратить их бессмертное существование. Повреждения от огня считаются губительными и игнорируют броню, а при проверке на прочность против них можно использовать только Стойкость. Количество получаемых каждый ход повреждений зависит от площади воздействия пламени, а его интенсивность определяет сложность проверки на прочность. Обратите внимание, что от огня персонаж получает не урон, а повреждения (т. е. персонаж, упав в костёр, проходит не проверку урона, а сразу проверку на прочность, чтобы не получить два губительных повреждения), причём это будет происходить каждый ход, пока огонь не будет потушен или пока персонаж не покинет область возгорания.

Сложность проверки на прочность	Интенсивность воздействия
3	Свеча, зажигалка (ожоги первой степени)
5	Факел, костёр (ожоги второй степени)
7	Газовая горелка, паяльная лампа (ожоги третьей степени)
8	Дуговой разряд (электрический ожог)
9	Термитная смесь (химический ожог)
10	Расплавленный металл

Повреждений за ход	Площадь воздействия
Одно	Факел; часть тела
Два	Костёр; половина тела
Три	Огненный ад; всё тело

Если из-за полученных от огня повреждений персонаж оказывается тяжело ранен, ожоги снижают значение привлекательности на один пункт до тех пор, пока уровень здоровья персонажа не улучшится до «помят». Если же из-за полученных от огня повреждений персонаж окажется едва жив или при смерти, то ужасные ожоги, покрывающие большую часть его тела, снизят привлекательность персонажа на два пункта.

Падение с высоты

Даже вампиры могут серьёзно пострадать, упав с большой высоты. Рассказчик должен пройти проверку урона, пул которой равен одному d10 за каждые три метра (с округлением в меньшую сторону), которые персонаж пролетит, прежде чем ударится обо что-нибудь достаточно твёрдое.

Каждый успех — это одно лёгкое повреждение, и персонаж может пройти проверку на прочность как обычно. Приземлившись на что-нибудь острое, персонаж может получить тяжёлые повреждения (по усмотрению рассказчика).

При падении с высоты 30 и более метров персонаж достигает предельной скорости падения. Пул проверки урона достигает максимально возможного значения — десяти d10, а повреждения, которые получает персонаж, становятся тяжёлыми. Кроме того, класс защиты брони при падении с такой огромной высоты считается вдвое меньшим, чем он есть на самом деле (округляйте в меньшую сторону): средства персональной защиты на такое попросту не рассчитаны.

Психические расстройства

Психические расстройства — это реакция сознания на столкновение с невыносимой или противоречивой действительностью. Когда разум имеет дело с ощущениями или эмоциями, с которыми он не способен примириться, он стремится избавиться от стресса и сгладить возникающий внутренний конфликт, избирая различные паттерны поведения вроде мегаломании, булимии или истерии.

И вампиры, и смертные получают психические расстройства под воздействием всепоглощающего ужаса, тревожности или чувства вины. Например, если персонаж провалит проверку добродетели или воли (например, при попытке предотвратить приступ Ротшрека), рассказчик может «наградить» персонажа соответствующим психическим расстройством. Среди других подходящих ситуаций можно назвать убийство возлюбленного в приступе ярости, погребение заживо в ходе одного из обрядов Шабаша или разрушение грандиозного векового замысла из-за глупой и непредсказуемой случайности. В целом причиной психического расстройства может стать любое достаточно сильное переживание, вызывающее интенсивные неприятные эмоции и (или) идущее вразрез с базовыми убеждениями и этическими нормами персонажа. Рассказчик на пару с игроком должен выбрать (или создать) подходящее психическое расстройство, опираясь как на обстоятельства, ставшие его причиной, так и на личность самого персонажа.

Стоит заметить, что безумцы — это не забавные чудаки; это люди, которые не отдают себе отчёта в собственных действиях. Для тех, кто видит, как прохожий вдруг начинает кричать и бросаться на смеющихся над ним невидимок, или живёт по соседству с человеком, который хранит дома гнилое мясо для того, чтобы кормить живущих в стенах чудовищ, в безумии нет ничего смешного. Даже безобидная на первый взгляд привычка беседовать с воображаемым кроликом со стороны может выглядеть жутковато. Сами безумцы, однако, реагируют на внешний мир исключительно в рамках своего искажённого восприятия, и всё, что они делают, им самим кажется абсолютно нормальным. Неважно о ком идёт речь — о малкавианине, обитавшем в Бедламе ещё до Становления, или о вентру, сбежавшем после пяти месяцев бесконечных пыток в руках инквизитора, — у психического расстройства всегда есть причина. Игрок и рассказчик должны заранее определиться, как именно психическое расстройство проявляет себя, как оно при этом воздействует на персонажа и как именно персонаж реагирует на эти проявления.

Психическое расстройство персонажа — это, несомненно, вызов для игрока, и сыграть его достоверно весьма и весьма непросто, но немного практики и вдумчивый подход позволят сделать всё правильно и обеспечат незабываемые впечатления для всех участников игры.

Биполярное расстройство

Персонажи с биполярным расстройством страдают от резких перепадов настроения. Как правило, это расстройство возникает вследствие серьёзных травм или высокой тревожности. Жертвы этого недуга могут быть активными и энергичными, а через секунду уже опустить руки и полностью утратить интерес к происходящему.

Сородич, страдающий от такого расстройства, никогда не знает, когда ожидать следующей смены настроения. Каждый раз, когда персонажа постигает неудача при выполнении какой-либо задачи, рассказчик втайне от игрока должен пройти проверку воли его персонажа (сложность 8). Если эта проверка оказывается неудачной, персонаж впадает в депрессию. Если персонаж провалит проверку или если его запас крови упадёт ниже двух пунктов, это произойдёт безо всяких проверок. В любом случае рассказчик должен тайно бросить d10, чтобы выяснить, сколько сцен продлится депрессия.

Пока длится депрессия, показатель воли персонажа снижается вдвое (но не ниже 1), а сам персонаж теряет возможность тратить кровь на повышение физических характеристик. Выйдя из подавленного состояния, персонаж становится чрезмерно активным и энергичным — маниакальная фаза длится столько же сцен, сколько длилась предшествовавшая ей депрессивная. Пока вампир находится в маниакальной фазе, сложность всех проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости, увеличивается на один пункт.

Булимия

Персонажи с булимией заглушают чувство вины и незащищённости, безраздельно посвящая себя занятиям, которые доставляют им удовольствие. В данном случае речь о еде. Страдающий от булимии персонаж будет заедать стресс огромным количеством пищи только затем, чтобы извергнуть съеденное наружу и начать процесс заново.

В случае с вампирами место еды занимает кровь, а поскольку страх и тревожность — неизбежные спутники жизни в Мире Тьмы, страдающий от булимии Сородич может питаться не менее четырёх раз за ночь, насыщаясь до предела, щедро тратя выпитую кровь и вновь отправляясь на охоту.

Вампир с булимией испытывает голод куда чаще других вампиров. Даруя Поцелуй, такой персонаж должен пройти проверку совести/решимости (сложность 7). Если проверка окажется неудачной, персонаж должен пить, пока его запас крови не заполнится — вне зависимости от того, входило это в намерения вампира изначально или нет. Сородич, который вынужден воздерживаться от пищи, рискует впасть в ярость (сложность проверки сопротивления 6). Сложность этой проверки возрастает на один пункт за каждые 15 минут воздержания.

Диссоциативная фуга

Жертва этого расстройства страдает от эпизодических провалов памяти. Испытывая стресс, персонаж будет стремиться следовать жёсткому и заранее определённому набору «инструкций» по избавлению от стрессового воздействия. Это состояние отличается от расстройства идентичности тем, что в состоянии фуги контроль над телом персонажа перехватывает не альтернативная личность, а некий «автопилот», примерно как при сомнамбулизме.

Вампир, страдающий от этого расстройства, должен проходить проверку воли (сложность 8) каждый раз, когда подвергается воздействию сильного стресса. Если проверка оказывается неудачной, персонаж впадает в некое подобие транса; в противном случае управление персонажем на количество сцен, равное результату броска d10, переходит в руки рассказчика. На протяжении этого периода персонаж должен вести себя так, чтобы как можно скорее и эффективнее избавиться от источника стрессового воздействия. По окончании фуги персонаж «приходит в себя», не помня ничего о том, что происходило с ним всё это время.

Истерия

Персонаж, страдающий от истерии, не способен контролировать свои эмоции и подвергается резким перепадам настроения и приступам агрессии каждый раз, когда испытывает стресс или чувство тревоги.

Вампир, страдающий от истерии, должен проходить проверку сопротивления приступам ярости каждый раз, когда испытывает стресс или подвергается психологическому давлению. Сложность этих проверок, как правило, колеблется от 6 (в большинстве случаев) до 8 (в случаях, если воздействие возникает неожиданно или становится особенно интенсивным). Кроме того, любое действие, которое оканчивается провалом, вызывает приступ ярости безо всяких проверок.

Кровавый анимизм

Это уникальное для Сородичей психическое расстройство является следствием глубокого чувства вины, возникающего из-за необходимости питаться кровью смертных. Вампир с этим расстройством верит, что вместе с кровью жертвы он выпивает и частицу её души, которая впоследствии становится частью его собственного «я». Выпив крови, вампир в следующие несколько часов слышит голос своей жертвы и переживает отрывки её воспоминаний, созданные подсознанием самого вампира. В крайних случаях эти голоса и воспоминания могут даже побудить вампира действовать так, чтобы искупить вину перед жертвой и заставить голоса замолчать. Диаблери для страдающего от кровавого анимизма вампира может стать источником наиболее интенсивных и травмирующих переживаний подобного рода.

Каждый раз, когда вампир, страдающий от кровавого анимизма, пьёт кровь смертного, он проходит проверку воли (со сложностью, равной 6, если смертный остаётся жив, или 9, если погибает). В случае успеха вампир всё равно переживает воспоминания выпитой жертвы, но сохраняет способность действовать как обычно. В случае неудачи созданные подсознанием образы становятся настолько сильными, что фактически внутри него появляется ещё одна личность — озлобленная и твёрдо намеренная навредить вампиру и (или) его ближайшему окружению. Игрок должен передать это состояние своего персонажа при помощи актёрской игры. Как правило, рассудок вампира приходит в норму незадолго до рассвета.

Мегаломания

Персонаж, страдающий от этого расстройства, одержим накоплением власти и богатства, стремясь компенсировать чувство тревожности за счёт завоевания наивысшего, самого безопасного, по его мнению, места в иерархии. Подобные индивиды, как правило, чрезвычайно высокомерны, крайне самоуверенны и абсолютно убеждены в собственном

превосходстве над окружающими. Способы завоевания вожделенного положения могут быть самыми разными — от дьявольских заговоров и интриг до грубой силы и невероятной жестокости. Любой индивид, обладающий таким же или более высоким статусом, воспринимается персонажем как соперник.

Вампир, страдающий от мегаломании, будет невзирая ни на что стремиться воспользоваться любым шансом достичь новых вершин богатства и влияния. По его мнению, все окружающие делятся на два типа: на тех, кто слабее, и на тех, кто не заслуживает своего нынешнего положения и потому должен быть низринут во прах. Эта точка зрения персонажа распространяется на всё его окружение, в том числе на вампиров его же собственной котерии. Такое расстройство увеличивает пул всех проверок воли персонажа на один d10 благодаря его непоколебимому чувству превосходства.

Если страдающему от мегаломании вампиру представится реальный шанс диаблеризовать Сородича старшего поколения, персонаж должен пройти проверку воли (сложность 9), чтобы устоять перед соблазном и не взять то, что «принадлежит ему по праву».

Обсессивно-компульсивное расстройство

Травма, чувство вины или внутренний конфликт заставляют жертву этого расстройства фокусировать практически всё своё внимание и энергию на повторении одного и того же действия или шаблона поведения. Обсессия — это навязчивое желание жертвы контролировать своё окружение (например, поддерживать чистоту, тишину и порядок или держаться подальше от нежелательных личностей). Компульсия — это действие или последовательность действий, которые жертва должна выполнять, чтобы успокоить своё тревожное состояние (например, выстраивать предметы в определённом порядке или пить кровь, каждый раз строго соблюдая определённый ритуал).

Игрок, персонаж которого страдает от ОКР, должен определить набор действий или шаблонов поведения (вроде тех, что описаны выше), которых его персонаж должен будет придерживаться несмотря ни на что. Сдержать вызванное ОКР побуждение можно, потратив один пункт воли, но этого хватит только до конца сцены. Сложность любой проверки (включая проверки Доминирования), призванной убедить вампира не поддаваться этому побуждению, возрастает на один пункт. Если попытаться «отвлечь» персонажа силой, его немедленно (и без всяких проверок) охватывает приступ ярости.

Паранойя

Индивид, страдающий паранойей, искренне считает причиной всех своих бед и тревог враждебность и гонения со стороны окружающих. Он буквально одержим манией преследования и нередко создаёт хитроумные теории заговора, объясняющие, кто и по какой именно причине желает ему зла. Любые индивиды (или предметы), которые параноик отнесёт к лагерю своих гонителей, рискуют стать жертвами агрессии или даже насилия с его стороны.

Сородич, страдающий паранойей, испытывает трудности с социальным взаимодействием с окружающими — сложность всех его социальных проверок возрастает на один пункт. Параноик испытывает недоверие и подозрительность по отношению ко всем, кто его окружает, даже если речь идёт о его собственных потомках, связанных с ним узами. Малейшего подозрения достаточно, чтобы спровоцировать проверку сопротивления приступу ярости (сложность этой проверки зависит от «подозрительности» вызвавшего её действия). Паранойя может повлиять даже на пищевые привычки вампира, который готов пойти на многое, лишь бы убедиться, что «они» не смогут испортить его еду.

Расстройство идентичности

Травма, которая вызывает это психическое расстройство, расщепляет сознание жертвы на две или более личности, позволяя ей игнорировать или отрицать как саму травму, так и вызванные ею последствия, перекладывая вину на кого-то другого. Каждая новая личность появляется в ответ на определённый эмоциональный стимул. Так, например, жертва жестокого нападения может выработать личность сурового и непоколебимого бойца, создать себе защитника, готового пойти на убийство, лишь бы уберечь его от воспоминаний о пережитом нападении. В большинстве случаев эти разные личности ничего не знают друг о друге, поскольку приходят и уходят, сменяя друг друга по мере надобности (как правило, в ответ на определённые внешние раздражители).

Когда вампир получает расстройство идентичности, рассказчик и игрок должны договориться, сколько личностей «поселится» у персонажа в голове, что это будут за личности и в каких ситуациях та или иная личность встанет у руля. Каждая личность должна логически соответствовать травме, которая вызвала её появление. Стоит отметить, что в случае с вампирами личности могут не только отличаться друг от друга, но и верить, что принадлежат к разным кланам и являются потомками разных сиров.

Каждая из личностей может обладать своим набором способностей и добродетелей, но все детали в данном случае остаются на усмотрение рассказчика.

Шизофрения

Неразрешимые конфликты между противоречивыми чувствами и побуждениями могут стать причиной развития шизофрении, которая, как правило, проявляется в виде ухода от реальности, резких

перепадов настроения и галлюцинаций. Однако обыгрывать это расстройство нужно аккуратно — игрок должен определиться, как именно шизофрения будет проявляться, причём именно с учётом обстоятельств, которые её вызвали. Галлюцинации, странное поведение, голоса в голове — всё это возникает не на ровном месте, а как следствие терзающего персонажа внутреннего конфликта, который сам персонаж не в силах разрешить. Игрок должен чётко осознать суть этого конфликта и понять, какую именно форму примет психическое расстройство.

Сородич с шизофренией — существо опасное и непредсказуемое. В ситуациях, которые имеют отношение к внутреннему конфликту персонажа, сложность проверок, связанных с попытками сопротивляться приступам ярости или контролировать их, возрастает на три пункта, а пул проверок воли уменьшается на три d10.

Солнечный свет

Солнечный свет представляет для вампиров опасность ещё большую, чем огонь. Даже рассеянный солнечный свет, едва пробивающийся сквозь плотные занавеси, способен вызвать сильнейшие ожоги, а прямые солнечные лучи в мгновение ока превратят в кучу золы самого могущественного вампира. Проверку на прочность против повреждений, полученных от солнечного света, могут проходить только адепты Стойкости, и пул этой проверки равен значению этой Дисциплины. Сложность проверки на прочность зависит от интенсивности света, а количество получаемых каждый ход повреждений — от площади воздействия.

От воздействия солнечного света не защищена ни одна часть тела вампира. Едва взглянув на солнце, любой вампир мгновенно заработает ожог сетчатки и ослепнет. К счастью для Сородичей, солнечный свет, отражённый от поверхности луны, недостаточно силён для того, чтобы причинить ощутимые повреждения, но некоторые вампиры, пренебрегающие закрытой одеждой в полнолуние, порой умудряются слегка обгореть.

При воздействии солнечного света не нужно проходить проверку урона — персонаж просто каждый ход получает определённое количество повреждений, которые может нейтрализовать только проверкой на прочность.

Сложность	Интенсивность воздействия
3	Тусклый свет, пробивающийся сквозь плотный занавес; пасмурная погода; сумерки
5	Плотная одежда, солнечные очки, перчатки и широкополая шляпа
7	Рассеянный солнечный свет, пробивающийся сквозь оконное стекло или лёгкий занавес
9	Облачная погода; тонкий луч света, отражение солнца в зеркале
10	Прямой солнечный свет

Пункты урона в ход	Площадь воздействия
1	Небольшой участок поверхности тела — кисть руки или часть лица
2	Большой участок поверхности тела — нога, рука, голова
3	Более половины поверхности тела — обычная лёгкая одежда

Узы крови

Одним из наиболее чудесных и устрашающих свойств вампирской крови является её способность порабощать практически любое существо, трижды отведавшее её на вкус. Выпив кровь вампира в первый раз, реципиент начинает испытывать к своему донору сильную эмоциональную привязанность. Каждую ночь, когда реципиент получает от донора новую порцию крови, эта связь усиливается, и на третью ночь между ними возникает связь, которая называется узами крови третьей ступени. Реципиент называется вассалом уз крови, а донор — сюзереном.

В целом узы крови — это одна из самых сильных форм эмоциональной привязанности. Вассал уз крови полностью и безраздельно верен своему сюзерену и сделает ради него всё что угодно. Даже могущественнейшие из сил Доминирования не способны преодолеть чувства, которые вассал испытывает к своему сюзерену; говорят, что сильнее уз крови может быть лишь истинная любовь, однако и на этот счёт существуют сомнения.

Чаще всего узы крови используют для порабощения смертных и гулей, но действуют они в том числе и на Сородичей. Сила уз крови такова, что даже могучий старейшина может стать вассалом едва оперившегося неоната. В этом отношении кровь птенца Тринадцатого поколения (предположительно) ничуть не слабее крови самого Каина. Естественно, узы крови являются общепринятым орудием в Извечной Борьбе — поговаривают, что некоторые старейшины из числа мафусаилов тайно повелевают десятками своих послушных вассалов.

Первая ступень: вассал начинает периодически испытывать сильные чувства к сюзерену. Он может начать видеть сны с его участием или «случайно»

заглядывать туда, где тот часто бывает. С точки зрения правил узы крови первой ступени не имеют никаких последствий — их эффект нужно просто обыграть. Дитя любого вампира привязано к своему сиру узами крови первой ступени, поскольку оно причащается его крови в процессе Становления. Дитя может любить своего сира, ненавидеть его или колебаться между этими крайностями, но равнодушное отношение встречается исключительно редко.

Вторая ступень: чувства, которые вассал испытывает к сюзерену, начинают заметно сказываться на его поведении. Это, конечно, ещё не порабощение, но на данном этапе вампир начинает занимать в жизни реципиента заметное и очень значимое положение. Вассал полностью сохраняет свободу воли, но теперь для того, чтобы решиться действовать во вред своему сюзерену, он должен успешно пройти проверку воли, а сложность социальных проверок сюзерена, направленных против вассала, снижается на один пункт.

Третья ступень: полноценные узы крови. На этой ступени вассал полностью привязывается к своему сюзерену. Вампир становится самой важной в его жизни фигурой — любовники, родственники и даже дети теряются на фоне этой всепоглощающей страсти.

На этой ступени сюзерен может применять против своего вассала Доминирование, не устанавливая с ним зрительный контакт, — вассалу достаточно слышать голос своего сюзерена. Кроме того, если вассал по какой-либо причине решит воспротивиться воздействию этой или другой похожей Дисциплины, сложность его проверки сопротивления увеличится на два пункта. Естественно, даже узы крови третьей ступени не позволят сюзерену младшего поколения использовать Доминирование против вассала старшего поколения.

Узы крови — это что-то вроде истинной любви, хотя и в наиболее болезненной и извращённой её форме, поэтому мы не можем свести всю эту бурю противоречивых чувств к простому «да» или «нет». Стоит лишь отметить, что некоторые вассалы (особенно обладатели «ведомых» натур вроде «конформиста» или показателя воли меньше 6 пунктов) будут готовы совершить во имя своих возлюбленных сюзеренов любой акт, включая убийство и самоубийство; другие же не смогут переступить через свои принципы даже по велению уз крови.

Узы крови третьей ступени практически неразрывны. Вассал уз крови третьей ступени останется верен только своему сюзерену, и более никому. Он сможет сменить сюзерена, но только когда связывающие его узы крови истают естественным путём. Впрочем, сюзеренов уз крови первой и второй ступени это не касается — их у персонажа-вассала может быть сколько угодно. Многим Сородичам

связь подобного рода даже доставляет своеобразное удовольствие, поскольку позволяет их мёртвым сердцам вновь трепетать в позабытой лихорадке чувств. Впрочем, буря страсти, вызванная узами крови третьей ступени, неизбежно разрушает любые привязанности, вызванные более слабыми узами крови. Вампиры-любовники нередко связывают себя взаимными узами крови третьей ступени — это наиболее полный из доступных Сородичам эрзацев истинной любви. Конечно, за сотни лет даже эти чувства могут перерасти в отвращение или ненависть; к тому же Сородичи крайне редко доверяют друг другу настолько полно и безоговорочно.

Узы крови — могучая сила, но если её регулярно не подпитывать новой кровью, угаснет и она. Если вассал слишком долго не пьёт крови своего сюзерена, его привязанность постепенно ослабевает. Но дело не только в крови — здесь, как и в любых отношениях, важна взаимность. Если сюзерен хорошо относится к своему вассалу и не забывает поить его своей кровью, то узы станут лишь крепче, в то время как вассал, к которому сюзерен относится с равнодушием или презрением, постарается избавиться от этих ненавистных пут.

Вампир, пусть и не без труда, может сопротивляться зову уз крови. Для этого персонаж должен пройти проверку воли (сложность, как правило, равна 8, но может варьироваться в зависимости от отношений с сюзереном и натуры самого вассала), преуспеть, получив по одному дополнительному успеху за каждый раз, как он причащался крови своего сюзерена (но не более 9), и, наконец, потратить пункт воли. Сразу после этого узы перестают действовать на определённый промежуток времени: от одной сцены (если вассал, скажем, плетёт интриги против своего сюзерена, хочет сообщить конфиденциальную информацию о нём его недоброжелателю и т. п.) до одного хода (если вассал хочет собственноручно атаковать своего сюзерена). Вассал может продолжать тратить пункты воли, чтобы продлить период свободы, но как только он прекратит это делать, узы крови начнут действовать с прежней силой.

Узы крови можно и разорвать, но для этого вассал должен не только старательно (и довольно долго) избегать встреч со своим сюзереном, но и потратить массу пунктов воли на то, чтобы преодолеть своё к нему влечение. В целом, можно считать, что если вассал не пьёт кровь своего сюзерена и не встречается с ним на протяжении [12 — воля вассала] месяцев, то узы крови, которыми он к нему привязан, ослабевают на одну ступень (т. е. вассал уз крови третьей ступени с волей 5 станет вассалом уз крови второй ступени за семь месяцев, если на протяжении этого срока будет всячески избегать любых контактов со своим сюзереном). Как только узы крови ослабевают до нулевой ступени, привязанность вассала к сюзерену угасает окончательно и узы рвутся. Стоит отметить, что процесс этот зачастую сопровождается тратой пунктов воли, поскольку стремление вассала видеть своего сюзерена во многом сродни наркотической зависимости.

Ещё один, пусть и менее надёжный, способ разорвать узы крови — убить своего сюзерена. Этот вариант куда более опасен и, естественно, не даёт никаких гарантий, что всё пройдёт гладко. Те, кому доводилось испытывать подобное ощущение, сравнивают его с дождём стеклянных осколков, бьющих прямо в лицо. Впрочем, даже Окончательная смерть сюзерена может не избавить вассала от власти уз — все детали мы оставляем на усмотрение рассказчика.

Братание

Вампиры Шабаша воспринимают свою еженощную войну очень серьёзно, а потому не терпят отступников в своих рядах. Верность любого вампира, от нижайшего новобранца до самого высокопоставленного каинита, обеспечивает кровавый обряд Братания.

Практика Братания имеет с узами крови много схожих черт, но тем не менее сильно отличается от них как функционально, так и идеологически. Ни один из членов Шабаша никогда не согласится добровольно связать себя узами крови, поскольку с их точки зрения узы крови — это не что иное, как орудие порабощения в руках старейшин. Вместо этого воины Шабаша братаются друг с другом, принося клятву верности своим товарищам и тем самым делу Меча Каина.

Для непосвящённых Братание выглядит как сборище вампиров, которые смешивают свою витэ в одном сосуде, а затем по очереди из него пьют, но обряд этот обладает намного более глубокой и мистической природой. В начале духовник стаи берёт в руки специальный инструмент, которым вскрывает себе вены на запястье. Инструмент этот чаще всего представляет собой небольшой ножичек, опасную бритву или остро отточенное шило; используется он исключительно во время обряда и для пущей важности нередко выполняется из серебра и украшается гравировкой в виде волн, спиралей и капель крови. Затем духовник сцеживает кровь из разрезанных жил в специальную чашу и передаёт режущий инструмент следующему участнику обряда, который делает то же самое. Процедура повторяется до тех пор, пока в чашу не будет собрана кровь всех присутствующих каинитов. Затем духовник читает молитвы, освящая обряд, и только после этого все члены стаи причащаются, делая по глотку из наполненной кровью чаши.

Обряд Братания проводят при каждом удобном случае — перед битвой, перед большими сходками, во время инициаций и обряда Возведения, и, конечно, каждый раз, когда все члены стаи собираются вместе. Обряд Братания вполне можно назвать кра-

еугольным камнем фракции, и все её члены придают ему огромное значение.

Результатом обряда Братания являются братские узы или, как их ещё называют, кровавое сродство. Это сродство связывает друг с другом всех членов стаи, обеспечивая не только высокий боевой дух, но и гарантируя их взаимную верность друг другу. Впрочем, мистическая природа братских уз делает их несовершенными — привязанность, которую один член стаи испытывает к другому, колеблется, то затухая, то разгораясь вновь. Иными словами, показатель братских уз случайным образом меняется каждый раз, когда проводится обряд Братания.

Однако без этого обряда Шабаш, вероятно, быстро рухнул бы под собственным весом — в отсутствие вызываемой братскими узами верности и взаимной привязанности хаос и анархия неизбежно источили бы закосневший фундамент этой воинственной фракции. К тем, кто отказывается принимать участие в обрядах Братания или сопротивляется воздействию братских уз, в Шабаше относятся с большим неодобрением. Вампир, который отказывается принимать участие в этом обряде хотя бы раз в месяц, неизбежно становится изгоем, а то и встречает Окончательную смерть от рук своих же бывших товарищей.

Когда персонаж впервые принимает участие в Братании (или во время создания персонажа из Шабаша), игрок должен бросить игральную кость за каждого персонажа, участвующего в обряде (или члена его стаи). Выпавшее на d10 число будет обозначать степень привязанности, которую персонаж испытывает к Сородичу, чьей крови он причастился (эффект каждой ступени братских уз см. в таблице). Каждый раз, когда в обряде принимает участие новый персонаж, его необходимо внести в список тех, с кем герой связан братскими узами, и определить степень этой привязанности.

После каждого нового Братания игрок должен бросить по одному d10 за каждого из участников обряда, с которыми он уже связан кровавым сродством. Если выпадает число, большее, чем текущий показатель, эти узы укрепляются на одну ступень (вплоть до 10); если же выпадает «1», то эти узы, напротив, ослабевают на одну ступень (вплоть до 1).

Стоит отметить, что привязанность, вызванная братскими узами, как и чувства, вызванные узами крови, искусственна, поскольку и те, и другие эмоции создаются мистическим образом — за счёт выпитой крови. Персонаж может с готовностью рисковать жизнью ради того, кого ненавидит всей душой, и любить того, с кем его связывают чисто символические братские узы. Естественно, персонажи вольны передавать всё это разнообразие чувств и сложность взаимоотношений внутри стаи при помощи актёрской игры.

Сила братских уз

Показатель	Эффект
10	За этого Сородича персонаж с готовностью отдаст свою жизнь — или заберёт чужую.
9	Ради этого Сородича персонаж пойдёт практически на всё, даже на смертельный риск.
8	Персонаж с готовностью предоставит этому Сородичу любую материальную или политическую поддержку.
7	Ради этого Сородича персонаж готов подвергнуть себя значительному риску и (если ему позволит собственный моральный кодекс) даже пойти на убийство.
6	Персонаж привязан к этому Сородичу и поможет ему, даже если это будет сопряжено со значительными неудобствами для него самого.
5	Персонаж уважает этого Сородича и с готовностью поможет ему, если не нужно будет идти на значительный риск или прилагать какие-то непомерные усилия.
4	Персонаж поможет этому Сородичу, но только если это не будет сопряжено с риском и не потребует значительных усилий.
3	Персонаж относится к этому Сородичу вполне лояльно, но только до тех пор, пока эта лояльность не становится помехой его собственным планам.
2	Персонаж чувствует лёгкую симпатию к этому Сородичу, но поможет ему, только если это будет в его же собственных интересах.
1	Нахрен его! Персонаж не обязательно относится к этому Сородичу враждебно, но братские узы не вызывают у него особой привязанности. Впрочем, на уровне индивидуальных взаимоотношений их может связывать что угодно от ненависти до любви.

Порой у персонажей, с которыми герой связан братскими узами, случаются конфликты интересов. Чтобы выяснить, на чьей стороне выступит персонаж, игрок для начала должен решить, чью сторону выбрал бы его герой, если бы не братские узы. Затем персонаж должен пройти встречную проверку братских уз. Пул каждой из этих проверок равен показателю братских уз, а сложность — 5 (для стороны, которую персонаж выбрал бы сам) или 7 (для противоположной стороны конфликта). Поддержку персонажа, соответственно, получает тот, чьи братские узы окажутся сильнее и выиграют проверку. Да, такова природа братских уз: порой они вынуждают Проклятых действовать под влиянием эмоций и вопреки собственным интересам. Рассказчику лучше всего приберечь эту механику для самых драматических ситуаций — слишком частые апелляции к братским узам могут вызвать у игроков неприятное ощущение, что их персонажами управляют не они сами, а их игральные кости.

Кроме того, при помощи братских уз можно ослабить или разорвать связывающие персонажа узы крови. Конечно, для этого может понадобиться далеко не один обряд братания, но рано или поздно кровавый хор стаи заглушит голос практически любой вампирской витэ. Вампир, который хочет разорвать узы крови при помощи Братания, должен принять участие в обряде, имея в запасе не более одного пункта крови (не считая крови, которую он сцедит в чашу), и выпить в общей сложности не менее шести пунктов смешанной крови. После этого узы крови ослабнут, и им на смену придут братские узы, которые свяжут вампира с остальными участниками обряда. Обратный процесс также возможен, но крайне маловероятен — кровавое сродство необычайно могущественно, и витэ потенциального сюзерена должна быть исключительно сильна. Также стоит отметить, что братские узы не слабеют с течением времени — кровавое сродство, связавшее двух вампиров в ходе Братания сотню лет тому назад, останется столь же сильным, сколь и в ночь обряда. Многих старейшин Шабаша связывают обширные сети братских уз, раскинувшиеся по всему земному шару.

Электрический ток

Удар электрическим током может представлять для вампира опасность, хотя и не настолько серьёзную, как для простого смертного. При ударе электрическим током персонаж получает тяжёлые повреждения, количество которых зависит от мощности разряда. Эти повреждения персонаж будет получать каждый ход, пока контакт с источником электричества не будет прерван — для этого потребуется проверка силы (со сложностью 5, если персонаж — вампир; 9 — если смертный). Вампир может проходить проверку на прочность как обычно, но в случае провала электрический ток поджарит мозг и кровоток вампира, так что полученные им повреждения будут считаться губительными.

Броня не защищает от удара электрическим током, но из этого правила могут быть и исключения (в зависимости от обстоятельств, типа брони и мнения рассказчика).

Повреждений за ход	**Источник тока**
Одно	Слабый; бытовая розетка
Два	Сильный; электрическая изгородь
Три	Очень сильный; автомобильный аккумулятор, распределительный щиток
Четыре	Смертоносный; линия электропередач, контактный рельс метро

Если персонаж-смертный окажется при смерти из-за удара электрическим током, он может получить неизлечимое увечье в виде частичного паралича, потери памяти или, скажем, уродливого ожога и, таким образом, навсегда потерять пункты физических, ментальных или социальных характеристик. Все подробности остаются на усмотрение рассказчика.

Яды и наркотики

Будучи нежитью, вампиры могут не бояться большинства обычных ядов. Однако яды и наркотики, растворённые в крови жертв, могут подействовать даже на Сородичей. Более того, некоторые вампиры предпочитают кровь жертв, уже принявших алкоголь или другой наркотик, чтобы тоже испытать на себе его воздействие.

Ниже вы найдёте несколько примеров того, что происходит, когда вампир принимает кровь, насыщенную отравляющим или психоактивным веществом. Вампир с низким (меньше 5) показателем воли и (или) соответствующей натурой (например, бонвиван или ребёнок) рискует выработать пристрастие к субстанции, которую он употребляет особенно часто, но это маловероятно — на вампиров большинство наркотиков действует куда слабее, чем на людей.

Алкоголь: каждые сто граммов выпитого жертвой крепкого алкоголя (или их эквивалент) уменьшают пул проверок ловкости и интеллекта персонажа на один d10. Этот эффект ослабевает на один d10 каждый час по мере того, как алкоголь выводится из организма.

Кокаин/амфетамин/метамфетамин: адепты Стремительности увеличивают значение этой Дисциплины на один пункт на [10 — выносливость персонажа] минут после употребления крови. Сложность проверок, связанных с сопротивлением ярости, увеличивается на один пункт.

Галлюциногены: пул всех проверок вампира снижается на несколько (как правило, от одного до трёх) d10 из-за неспособности сконцентрироваться на текущей задаче. В зависимости от событий вызванного веществом трипа пул проверок одной из способностей персонажа (например, бдительности) может не уменьшиться, а, наоборот, увеличиться; как вариант, вместо этого может повыситься значение Дисциплины Ясновидения. Кроме того, на персонажа действует эффект, аналогичный эффекту силы «Наваждение» (Помешательство 2 — стр. 192). Длится действие галлюциногенов [8 — выносливость персонажа] минут.

Героин/морфин/барбитураты: пул проверок ловкости и всех способностей уменьшается на два d10 на [10 — выносливость персонажа] минут. Кроме того, персонаж впадает в умиротворённое полусонное состояние на [12 — выносливость персонажа] часов — сложность проверок, связанных с сопротивлением ярости, снижается на один пункт.

Марихуана: у вампира немного меняется ощущение времени, а пул его проверок восприятия уменьшается на один d10 из-за расслабляющего воздействия вещества. Эффект длится около получаса.

Яд: пул всех проверок персонажа уменьшается на один d10, и он начинает получать от одного до трёх тяжёлых повреждений каждую сцену (или даже каждый ход) — в зависимости от токсичности яда. Яды редко оказывают на вампиров долговременный эффект и, как правило, перестают действовать, нанеся заранее определённое количество повреждений. Как только вампир потратит всю отравленную кровь, полученные от воздействия яда повреждения исцелятся самостоятельно в течение нескольких минут (или часов).

Сальмонеллёз (пищевое отравление): вампир испытывает тошноту, не может пить кровь (проверка выносливости со сложностью 6 позволит временно пересилить этот эффект) и получает одно лёгкое повреждение. Эффект длится примерно сутки.

Ярость и Ротшрек

И за фасадом нарочитой цивилизованности Камарильи, и в атмосфере принудительного товарищества Шабаша скрывается одна простая истина: вампиры — чудовища, одержимые своим внутренним Зверем. Конечно, Сородичи, как и люди, способны сдерживать свои животные позывы, но порой им это не удаётся. Когда это происходит, Голод и Зверь вырываются на свободу, и тогда опасности подвергаются все, кто оказывается поблизости. Старшие вампиры называют это зовом Внутреннего Зверя; молодые обходятся ёмким словечком «*ярость*».

Натура Зверя

Поддавшись приступу ярости, персонаж буквально — и, как правило, отнюдь не по собственной воле, — попадает под власть самых тёмных инстинктов своей вампирской природы. Персонаж полностью отдаётся порывам слепого ужаса или кровожадной злобы, не осознавая — или не желая осознавать последствия своих поступков. Друзья, враги, любимые, моральные принципы — для вампира, впавшего в ярость, все эти понятия не имеют ни малейшего значения. Если вампир впадает в ярость от Голода, он набросится на первого, кто попадётся ему на глаза, и будет пить, пока не насытится, нимало не заботясь о здоровье и жизни сосуда. Если вампир впадает в ярость от гнева, он сделает всё, что в его силах, чтобы уничтожить его причину. В состоянии панической ярости вампир пойдёт на любое, даже самое отвратительное злодеяние, лишь бы как можно скорее оказаться подальше от того, что повергло его в ужас. Персонаж сбрасывает маску, за которой скрывает своё истинное «я», и целиком отдаётся во власть самых примитивных стремлений своей натуры. Иными словами, охваченный приступом ярости персонаж сам становится Зверем.

В сообществе Камарильи приступ ярости считается унизительным проявлением слабости и неспособности сохранять над собой контроль. Вампиры, которые часто впадают в ярость, особенно на публике, рискуют испытать на себе всю тяжесть социального неодобрения (а то и полной изоляции). Конечно, многие члены Камарильи по сути своей являются самыми настоящими чудовищами, но законы Маскарада и банальной вежливости требуют держать своего Зверя на коротком поводке; те, кому это не удаётся, недостойны называться вампирами и, соответственно, заслуживают лишь смерти. Среди вампиров Шабаша ярость, напротив, считается столь же естественной частью бытия, как для смертных — пища или секс. Отвращение к ярости со стороны Сородичей Камарильи члены Шабаша рассматривают как ещё один признак того, что эта фракция суть прибежище для слабовольных глупцов, боящихся признать свою истинную природу. Соответственно, вампиры Шабаша стремятся не подавлять приступы ярости, а контролировать их и использовать себе во благо.

Спровоцировать приступ ярости может масса различных раздражителей, но чаще всего в этой роли выступают гнев и голод. Дразнить и унижать вампира — любого вампира — может быть небезопасно. Именно по этой причине Сородичи Камарильи в общении, как правило, используют только тщательно

завуалированные угрозы — в противном случае благолепие и спокойствие Элизиума или конклава может быть нарушено самым неподобающим образом. В целом рассказчик может попросить пройти проверку сопротивления приступу ярости в любой момент, когда ему кажется, что персонаж может потерять над собой контроль.

В состоянии ярости вампир получает ряд важных преимуществ. Во-первых, он полностью игнорирует действующие на пул проверок модификаторы здоровья до тех пор, пока приступ ярости не закончится. Как только безумие отступает, боль возвращается и модификаторы здоровья вновь начинают действовать. Во-вторых, сложность проверок, связанных с Доминированием и другими попытками ментального воздействия на персонажа в ярости, возрастает на два пункта, а сложность проверок сопротивления этому воздействию, напротив, снижается на два пункта. В-третьих, персонажу, находящемуся в ярости, не нужно проходить проверок воли, связанных с выполнением различных задач (см. стр. 275), поскольку переполняющая его ярость — это своеобразный катализатор, который не только приводит к напряжению всех внутренних резервов сознания, но и защищает его от любителей покопаться в чужой голове. Наконец, в-четвёртых, персонаж, находясь в ярости, не может впасть в ярость ещё раз и, соответственно, становится невосприимчивым к воздействию Ротшрека.

Механики

Правила, касающиеся ярости, в значительной своей части лишены конкретики, и сделано это вполне намеренно, так что рассказчик волен вносить в эти правила любые поправки и уточнения, чтобы они максимально полно соответствовали духу задуманной им хроники.

В некоторых случаях вампир способен пересилить себя и предотвратить надвигающийся приступ ярости. Для этого персонаж должен пройти проверку самоконтроля против подходящей сложности (вампиры, обладающие добродетелью «инстинкты», на это неспособны и всегда впадают в ярость — см. стр. 337). Сложность этой проверки, как правило, колеблется между 6 и 8, но если в результате надвигающегося приступа вампир может совершить какой-нибудь ужасный поступок (и осознаёт это), то сложность будет равна [9 — совесть персонажа]. Для того чтобы полностью подавить жажду насилия, персонаж в результате проверки должен получить хотя бы пять успехов. Если успехов окажется меньше пяти, то каждый из них позволит сдерживать надвигающийся приступ на протяжении одного хода. После этого персонаж может вновь пройти проверку самоконтроля по тем же правилам. Обратите внимание, что полученные в результате этих проверок успехи суммируются, и персонаж смиряет в себе Зверя, как только общее их количество достигает пяти.

Неудача означает, что персонаж впадает в ярость и должен сделать то, что ему хочется, без оглядки на последствия своих деяний. Провал при проверке самоконтроля означает, что приступ ярости, охвативший персонажа, будет длиться столько, сколько решит рассказчик (а если рассказчик пожелает, то в результате этого приступа персонаж может заработать подходящее психическое расстройство).

Приведённая ниже таблица содержит перечень основных стимулов, способных вызвать приступ ярости, и для каждого из них указана сложность проверки, которую персонаж должен пройти, чтобы предотвратить этот приступ. Напоминаем, что если результатом приступа ярости может оказаться ужасное преступление (например, убийство ребёнка или другого невинного), рассказчик может использовать сложность, равную [9 — совесть персонажа].

Стимул	Сложность
Запах крови (когда голоден)	3 (в крайних случаях выше)
Вид крови (когда голоден)	4 (в крайних случаях выше)
Домогательство	4
Угроза для жизни	4
Намеренное оскорбление	4
Провокация действием	6
Вкус крови (когда голоден)	6 (в крайних случаях выше)
Близкие в опасности	7
Публичное унижение	8

Примечание: в случае возникновения спорной ситуации относительно того, может тот или иной стимул спровоцировать приступ ярости или нет, последнее слово остаётся за рассказчиком. В некоторых случаях рассказчик может даже проигнорировать мнение игрока и просто объявить, что тот или иной стимул вызывает у персонажа приступ ярости. Подобный подход стоит использовать в случаях, когда рассказчик считает, что приступ ярости позволит полнее раскрыть образ персонажа или благотворно скажется на развитии сюжета истории.

Ярость и актёрская игра

Персонаж, охваченный яростью, перестаёт быть собой, а если точнее, то показывает своё истинное лицо. Он пойдёт на всё, лишь бы утолить свой голод или уничтожить то, что вызвало его гнев, и не остановится, даже если для этого ему придётся атаковать

персонажей других игроков. Конечно, впав в ярость, персонаж первым делом будет атаковать врагов, но если врагов под рукой не окажется, его целью могут стать и друзья, и близкие, и любимые, и просто случайные прохожие. Потом, когда приступ ярости отступит, персонажа может охватить чувство раскаяния и вины, но пока приступ продолжается, значение имеет только скорейшее удовлетворение обуревающих его желаний. Естественно, совершённые в порыве ярости поступки могут стать поводом для проверки моральной деградации (см. стр. 331). Соответственно, регулярные приступы ярости могут быстро снизить показатель Человечности или Пути персонажа.

Некоторым игрокам может прийтись не по нраву сама идея необходимости обыгрывать приступы ярости персонажа, но тут уже ничего не поделаешь — такова природа вампира. Охваченный яростью персонаж под управлением игрока должен вести себя соответственно. Если игрок не хочет, чтобы его персонаж совершил действие, которое подсказывает логика такого поведения, он вправе потратить пункт воли. Этого может оказаться достаточно, чтобы дать потенциальной жертве шанс сбежать или вымолить прощение. Стоит отметить, что трата пункта воли не прекращает приступ ярости, а лишь позволяет на краткий миг взять его под контроль. Если рассказчик считает, что персонаж предпринимает какое-нибудь неуместное во время приступа ярости действие, он может позволить совершить его, но только в обмен на один пункт воли.

Длительность приступа ярости определяет рассказчик, но одной сцены в большинстве случаев вполне достаточно. Если персонаж достаточно пробудет без сознания или в одиночестве и взаперти, он также может успокоиться и прийти в себя.

Ротшрек: Красный Ужас

Существует не так много вещей, способных убить вампира. Хотя кое-кто из Проклятых и утверждает, что устал от своего бессмертного существования, некоторые из этих вещей пугают всех вампиров без исключения. Речь, конечно же, об огне и солнечном свете, способных повергнуть вампира в состояние слепой панической ярости, называемой Ротшреком. Охваченный Ротшреком вампир бежит прочь от источника смертельной опасности, сметая всё на своём пути вне зависимости от того, кто или что пытается его остановить. Ротшрек во многом похож на приступ обычной ярости, ибо Зверя подстёгивают не только гнев или голод, но и страх.

Если стимул относительно безвреден или находится в полной власти персонажа, он вряд ли спровоцирует приступ Ротшрека. Так, например, если персонаж прикуривает сигарету, веселясь в ночном клубе, или сидит на почтительном отдалении от камина в доме верного союзника, он, конечно, может испытывать некоторое беспокойство, но вряд ли это беспокойство ввергнет его в пучину Красного Ужаса. Другое дело, если кто-нибудь вздумает ткнуть зажжённой сигаретой в сторону вампира или если пламя в камине неожиданно вспыхнет, выбросив в воздух целый сноп искр...

Для того чтобы предотвратить приступ Ротшрека, персонаж должен пройти проверку смелости. Как и в случае с приступом ярости, для того чтобы полностью подавить свой страх, персонаж в результате проверки должен получить хотя бы пять успехов. Если успехов окажется меньше пяти, то каждый из них позволит сдерживать надвигающийся приступ на протяжении одного хода. После этого персонаж может вновь пройти проверку смелости по тем же правилам. Обратите внимание, что полученные в результате этих проверок успехи суммируются и персонаж смиряет в себе Зверя, как только общее их количество достигает пяти. Неудача означает, что вампир бежит прочь от опасности с максимальной скоростью, сметая всё и вся на своём пути. Любого, кто вздумает его остановить или задержать, вампир атакует без промедления, как если бы он был охвачен приступом кровожадной ярости. Потраченный пункт воли позволяет персонажу взять себя в руки на один ход.

Провал при проверке смелости означает, что приступ панической ярости, охвативший персонажа, будет длиться столько, сколько решит рассказчик.

Стимул	Сложность
Тлеющая сигарета	3
Горящий факел	5
Костёр	6
Рассеянный солнечный свет	7
Боль от ожога	7
Прямой солнечный свет	8
Полыхающий вокруг пожар	9

Пример игры

[Джозеф собирает своих друзей — Келли, Мишель и Дэвида поиграть в «Вампиров». Джозеф берёт на себя роль рассказчика. Келли играет Джиллиан Брэнд, светскую тусовщицу из клана Тореадор; Мишель — DMZ, бандитку-анарха из клана Гангрелов; Дэвид — Мортикса, бывшего судмедэксперта, а ныне вампира из клана Носферату. Эта троица собралась вместе, чтобы расследовать странную активность в Пустошах своего города, результатом которой стало исчезновение Миранды, сира Джиллиан, война за передел сфер влияния против союзной группировки DMZ и поджог берлоги Мортикса. Трое персонажей, поняв, что сама судьба велит им объединить усилия, договорились встретиться в популярном среди Сородичей ночном клубе.]

[Келли приходит на несколько минут раньше остальных, так что она и Джозеф решают скоротать время, сыграв небольшую одиночную сцену, демонстрирующую отношение Джиллиан к своему стаду.]

Солнце село час назад. Бархатные простыни выгодно подчёркивали аристократическую бледность Джиллиан, томно возлежавшей в объятиях своего нового агнца — юноши по имени Мигель, атлетичного и красивого, как герой с обложки дамского романа. Прикосновения его губ к её шее одновременно возбуждали и вызывали какое-то неясное раздражение, в его шумном дыхании чувствовались нотки чего-то пикантного и неуловимо звериного; Джиллиан повернула голову и, слившись с Мигелем в страстном поцелуе, вонзила зубы в его нижнюю губу.

Резкий вдох — его, не её, — и сладостный вкус крови во рту. Приглушённый стон.

«Тише, тише, сладкий мой, — пробормотала она отстранённо, затворяя ранку лёгким касанием языка. — Ты у нас настоящий храбрец. Вот видишь — ничего страшного, просто небольшой знак моей любви». Она отвернулась и села на краю кровати. Ничто не могло её отвлечь. Образ Миранды был повсюду, и даже в приторно-безвкусном лице смертного юноши разум всеми силами стремился отыскать её черты. «А теперь, малыш Эм, ложись спать. У Джилл на этот вечер есть кое-какие планы. Пожалуй, нам стоит повторить… Хотя нет, я, вероятно, некоторое время буду занята. Спи, мой дорогой. Будешь уходить — не забудь закрыть за собой дверь. Я позвоню тебе… когда-нибудь». Согласно промычав в ответ что-то невразумительное, Мигель погрузился в глубокий сладостный сон.

[Приезжают Мишель и Дэвид, так что Джозеф и Келли завершают свою небольшую частную сценку и начинают игру в полном составе.]

Сев за руль своего БМВ, Джиллиан влилась в поток машин, мчащих по оживлённой городской улице, и погнала к месту встречи. Бросив ключи парковщику и махнув рукой вышибале, она вошла в двери и оказалась в помещении ночного клуба, пережившего на своём веку какое-то совершенно безумное — даже по стандартам смертных — количество закрытий и перерождений. Прекрасное место встречи для молодых упырей, стремящихся избежать бдительного взора чурающихся любых перемен старейшин. Сегодня здесь играет что-то среднее между техно и дабстепом — что-то новенькое, уже успевшее ворваться в список модных трендов этой недели, но ещё не успевшее его покинуть. Вампирша со странным именем DMZ уже здесь — довольно необычно для неё появляться в клубе так рано. Она угрюмо посматривает по сторонам, тщательно скрывая свою озабоченность под маской напускного безразличия. Как приманка для смертных не очень, но как довесок к способности выпотрошить противника голыми руками смотрится вполне уместно.

[Джозеф описывает обстановку в клубе, откидывается на спинку стула и смотрит, как Келли, Мишель и Дэвид красуются друг перед другом, раскрывая характеры своих персонажей при помощи актёрской игры.]

Джиллиан проигнорировала наглую усмешку DMZ. В любой другой ситуации она бы ни за что не упустила возможности подразнить свою вспыльчивую союзницу, но сегодня ей не до обмена колкостями — сейчас её голова слишком занята мыслями о Миранде. К тому же беглый взгляд на ауру DMZ дал понять, что сама гангрел тоже не в настроении затевать обмен подначками, и Джиллиан решила сразу перейти к делу: «Ну что, есть какие-нибудь новости?»

«Только дерьмовые, — DMZ скривилась и цыкнула языком, будто сплюнула на пол, — никто нихрена толком не говорит. Всё, что у нас есть — это толпа до жопы вооружённых ублюдков, которые заявляются хрен пойми откуда, ни перед кем не отвечают, устраивают свои порядки и срут на чужие интересы». DMZ втягивает носом воздух, как огромная собака: «Чую, в этом городишке наступают неспокойные времена. Возможно, настало время валить».

«Ага, на радость оборотням, которые тебя сожрут и перхоти не оставят», — а вот и Мортикс. Большой любитель подкрадываться, подглядывать и подслушивать, он, судя по всему, только недавно выбрался из той неведомой вонючей дыры, в которой спал днём. Джиллиан едва сумела различить его в клубной полутьме — тени милосердно скрывали от взоров посторонних уродливую мозаику, которую Мортикс называл своим телом, давая смутно разглядеть лишь его сгорбленный силуэт и изогнутые под какими-то дикими углами конечности.

«Теперь понятно, откуда так несёт формальдегидом», — пробормотала Джиллиан.

«Этот запах, милая моя, — ключ к тому, что происходит, и мне, судя по всему, удалось узнать куда больше, чем вам. Но, конечно, если вы нынче не в настроении меня слушать...», — смутное шевеление в тенях дало понять, что Мортикс пожал плечами и отвернулся.

«Хочешь уйти — проваливай, — бросила ему в спину Джиллиан. — Вот только ответь мне, крыса, куда ты пойдёшь? Кто тебе поможет? Принц? Маловероятно. Твой канализационный выводок? Так ты вроде хотел показать им, что сам чего-то стоишь — вряд ли тебе это удастся, если заявишься к ним с просьбой о помощи. Так что, может, ты просто выложишь нам то, что тебе удалось узнать, и мы займёмся делом?»

«И то верно. Что ж — некая маленькая птичка из некой транспортной компании принесла мне на хвосте любопытное известие. В последнее время в Песочницу Дьявола — захваченный скваттерами заброшенный жилой комплекс, — зачастили грузовики, доверху заполненные какими-то ящиками. Подумай-ка, анарх, на кой чёрт свозить эти ящики в набитую бомжами и наркоманами развалюху, стоящую у самой границы твоей территории?»

«Что в ящиках?»

«Не знаю. Ещё одна загадка — откуда они берутся и куда исчезают. Я видел их — мельком. Их держат в надёжном — и, кстати, защищённом от солнца, — складе. Ящики достаточно большие, чтобы перевозить в них хоть оружие, хоть чужих сиров. Особенно если последних предварительно порубить на куски».

«И это всё, что тебе удалось найти? Строго гов...», — Джиллиан замолчала, увидев, как Мортикс достаёт откуда-то из-за пазухи хорошо знакомый ей пурпурный шарф.

«Какие только штуки люди не выбрасывают», — задумчиво произнёс Мортикс, любуясь произведённым эффектом. — Помнится, на одном официальном приёме, на котором я присутствовал без приглашения, я видел твоего сира, Джилл, с точно такой тряпицей на шее. Не знаешь, как это оказалось на полу того занюханного склада? Или зачем перевозить хозяйку этого шарфика в квартал, охваченный войной банд? Как считаешь, может, кому-то понадобилась, ну, не знаю... её кровь?»

Время разговоров прошло — пришло время действовать. Все трое вышли из клуба и сели в БМВ Джиллиан. Маршрут они решили выбрать так, чтобы держаться подальше от взглядов вездесущих Гарпий с Авеню и оставить в стороне Пять Беседок, владения Кэндлмаса, старого малкавианина, широко известного своим непредсказуемым чувством юмора.

[Посовещавшись, игроки объявляют, что их персонажи пытаются избежать излишнего внимания со стороны вампирского сообщества города, поэтому рассказчик просит Келли пройти проверку смекалки + скрытности (сложность 5), чтобы не попасться никому на глаза. Значение смекалки Джиллиан равно 3, скрытности — 1, так что Келли бросает четыре d10 и получает один успех.]

Вскоре на смену сиянию городских огней пришли обшарпанные стены гетто — излюбленные охотничьи угодья городских анархов. Джиллиан, не желая привлекать внимания обитателей Песочницы Дьявола, припарковала свой БМВ в пустынном переулке неподалёку, всем сердцем надеясь, что машину не выпотрошат за время отсутствия хозяйки. До шагающих по тротуару Сородичей со всех сторон доносились звуки, характерные для любой более или менее урбанизированной преисподней — ревущий стрёкот патрульного вертолёта, воющие вдалеке полицейские сирены, чья-то ругань, чьи-то вопли, чьи-то стоны...

«Классный у тебя тут район, Z, ничего не скажешь», — пробормотала Джиллиан.

«Да иди-ка ты в жопу! — взорвалась в ответ DMZ. — Что богатенькая самодовольная сучка вроде тебя может знать о жизни в моём районе?»

«Ох, будь любезна, избавь меня от... — Джиллиан замолкла на полуслове, увидев, как Мортикс, позабыв об осторожности, шагнул прямо под тускло мерцающий уличный фонарь (по мнению Джиллиан, один этот поступок с его стороны попирал установленные Принцем законы Маскарада серьёзнее, чем все хулиганские выходки DMZ вместе взятые) и схватил за горло стоящую у столба женщину.

[Когда персонажи добрались до Песочницы Дьявола, Дэвид вдруг осознал, что запас крови Мортикса подходит к концу, и спросил у Джозефа, успеет ли он поохотиться. Джозеф решил, что это вполне реально, но увеличил сложность проверки охоты на один пункт — в конце концов, Мортиксу придётся импровизировать, причём делать это буквально на ходу. Сложность проверки равна 5 — Песочница Дьявола стоит посреди городских трущоб, — и Мортикс проходит проверку восприятия. На трёх d10 выпадает 1, 9 и 8 — один успех. Мортикс замечает жертву.]

Женщина, очевидно, проститутка, начинает вопить и биться в цепких лапах носферату. «А ну убери от меня свои грёбаные руки, засранец! Хочешь потрахаться, придётся заплат... — она умолкла, разглядев, наконец, кошмарную харю Мортикса. — Это что ещё за херня? Типа маска или ты прост...»

«Нет, мать твою, это не маска, тупая ты мёртвая сука!» — яростно прошипел Мортикс, ломая женщине шею одним резким движением руки. Позвонки хрустнули со звуком, от которого в былые времена Джиллиан вывернуло бы наизнанку. Прижав сотрясающееся в агонии тело к стене, Мортикс впился своей отвратительной пастью в шею умирающей женщины и принялся жадно пить её кровь.

В близлежащих домах начали поспешно гаснуть огни.

[Рассказчик решил не замедлять ход развития событий проверками атаки и урона и, решив, что превосходство вампира в силе будет подавляющим, просто позволил Мортиксу убить свою жертву. Однако Мортикс до сих пор является приверженцем Человечности, а убийство — это очень серьёзное преступление с точки зрения Иерархии грехов этого Пути (подробности смотри в десятой главе). Поэтому Джозеф просит Дэвида пройти проверку моральной деградации. Пул этой проверки равен двум d10 (показатель совести Мортикса), а сложность — 8. Дэвид бросает игральные кости, и на них выпадает 3 и 9 — один успех. Скоро Мортикса охватит чувство раскаяния за бессмысленное и жестокое преступление. Вполне вероятно, лицо убитой ещё несколько дней будет являться ему во сне, но пункт Человечности он не теряет — пока.

Подумав вдруг, что убитая женщина вполне могла быть больна или находиться под воздействием наркотиков, Джозеф решает втайне от игроков бросить d10, загадав, что результат от 1 до 5 будет означать, что в крови что-то было, а результат от 6 до 10 — не было. На d10 выпадает 10 — Мортиксу сегодня везёт.]

Спрятав обескровленный труп в мусорном ящике, Мортикс возвращается к своим спутницам, и вскоре вся троица, прошагав пару кварталов, поворачивает за угол и видит перед собой темнеющее на фоне мертвенно-серого неба строение, которое местные называют не иначе как Песочницей Дьявола. Крыша здания ярко освещена кострами, раскаты хриплого смеха эхом гуляют под его гулкими сводами, а сквозь выбитые окна и двери видны пляшущие на стенах тени и отсветы голубоватых огней.

Протяжно присвистнув, DMZ задумчиво пробормотала: «Мой сир рассказывал мне, что в 50-х годах, когда в город пришёл Шабаш, тоже везде горели костры. Ублюдки просто обожали жечь всякое дерьмо — они устроили беспорядки и спалили чёртов зал Примогенов, обставив всё так, будто это сделали грёбаные расисты».

Трое Сородичей решили обойти строение и осмотреться, стараясь не шуметь и держаться в тени. Но как только Джиллиан сделала шаг, её нога наступила на нечто мягкое, злобное и шипящее — здоровенную крысу! Отпрянув, Джиллиан вскрикнула от неожиданности, и её голос эхом разнёсся по всему холлу первого этажа.

[Котерия решила обойти здание по периметру, чтобы осмотреться и выяснить, с какой стороны будет лучше попасть внутрь. Мортикс не активирует Сокрытие, чтобы его спутницы могли его видеть. Джозеф просит всех троих пройти проверку ловкости + скрытности (сложность 7). Пул проверки Мортикса (ловкость 3, скрытность 3) — шесть d10, и Дэвид получает 2, 8, 4, 8, 4 и 5 (два успеха). Пул проверки DMZ (ловкость 4, скрытность 2) — тоже шесть d10, и Мишель получает 9, 1, 7, 8, 5 и 5 (два успеха). Пул проверки Джиллиан (ловкость 2, скрытность 1) — три d10, и Келли получает 1, 5 и 4 (провал)!]

Сквозь ближайший дверной проём на шум выбегают три силуэта — сверкая ножами, здоровяки немедленно бросаются на вампиров. Обострённые до предела чувства Джиллиан позволяют ей различить характерный оттенок запаха их витэ: их противники — несомненно, гули.

[Джозеф просит Келли, Мишель и Дэвида пройти проверку инициативы. Показатель инициативы Джиллиан (ловкость 2, смекалка 3) равен 5, бросок d10 даёт ещё 5, итого значение инициативы Джиллиан — 10. Показатель инициативы Мортикса (ловкость 3, смекалка 3) равен 6, бросок d10 даёт ещё 9, итого значение инициативы Мортикса — 16, очень хорошо. Показатель инициативы Мишель (ловкость 4, смекалка 2, Стремительность 1) равен 7, бросок d10 даёт ещё 7, итого значение инициативы DMZ — 14. Джозеф проходит проверку инициативы за всех троих гулей разом — их показатель инициативы (ловкость 3, смекалка 2) равен 5, бросок d10 даёт ещё 6, итого значение инициативы гулей — 11.]

[Настало время заявлять действия. Происходит это в обратном порядке — от меньшего показателя инициативы к большему. Келли решает, что Джиллиан потратит пункт крови на то, чтобы увеличить показатель своей выносливости до 3 (рефлекторное действие), и применит силу «Устрашающий взор» (Величие 2) против ближайшего к ней гуля. Джозеф говорит, что гули разделяются и бросаются поодиночке на каждого из троих персонажей игроков. Мишель заявляет, что DMZ тратит пункт крови на активацию силы «Когти Зверя» (Метаморфозы 2) и бросается на ближайшего к ней гуля. Наконец, Дэвид, подумав, решает, что Мортикс убежит обратно за угол и активирует силу «Незримое присутствие» (Сокрытие 2).]

Мортикс бросается за угол, в тёмный переулок, из которого они только что вышли, увлекая одного из гулей за собой. DMZ, выпустив когти и оскалив клыки, кидается на второго гуля. Джиллиан готовится явить силу своего Величия, спокойно глядя на третьего гуля, с ухмылкой заносящего для удара свой здоровенный кулак.

DMZ и гуль сталкиваются посреди пустынной улицы. Взмах когтей — и вампирша одним ударом выпускает своему противнику кишки. Гуль пронзительно вопит от страшной боли, падает на асфальт и затихает. DMZ рычит, как довольная собой львица, тянется клыками к шее поверженного противника… но, тряхнув головой, сдерживает этот кровожадный порыв.

Гуль, бросившийся за носферату, забегает за угол и видит перед собой только обшарпанные стены тёмного и совершенно пустого переулка. Джиллиан тем временем бесстрастно наблюдает, как кулак противника со всего маху врезается ей прямо под дых. Вампирша отшатывается, но для того, чтобы её пронять, этого явно недостаточно. «Это всё, на что ты способен, сладенький?» — мурлычет она, а затем её лицо превращается в оскаленную, хищно шипящую маску ярости. Задор здоровяка-гуля мгновенно улетучивается — он, как подкошенный, падает на колени и начинает рыдать, корчась от ужаса у ног своей миниатюрной противницы.

[Третья фаза хода — фаза результатов. Мортикс действует первым — он просто перемещается, так что Джозеф не требует никаких проверок. Затем действует DMZ — она активирует силу Метаморфоз, перемещается навстречу противнику (беспрепятственно, поскольку расстояние между ними менее половины расстояния, на которое вампирша может переместиться бегом за один ход) и атакует его. Пул проверки атаки равен восьми d10 (ловкость 4, драка 3, Стремительность 1), а сложность — 6. На игральных костях выпадает 3, 1, 10, 9, 7, 4, 3 и 6. «1» отменяет «10», но в итоге всё равно остаётся целых три успеха. Поскольку гуль не защищается от атаки, Мишель сразу проходит проверку урона, пул которой равен шести d10 (3 за силу, 1 за когти и 2 за дополнительные успехи при проверке атаки). Кроме того, Когти Зверя наносят губительный урон, так что гуль сможет пройти проверку на прочность только за счёт Стойкости (которой у него нет). Мишель бросает игральные кости, на которых выпадает 10, 8, 8, 9, 6 и 6! Шесть успехов — достаточно для того, чтобы уровень здоровья гуля сразу упал до «едва жив». Конечно, технически это означает, что гуль всё ещё может принимать участие в бою, но Джозеф решает, что этих повреждений более чем достаточно, для того чтобы вывести из строя этого рядового бойца. Так что гуль (мёртвый или умирающий) падает на землю без чувств.]

[Обдумав ситуацию, Джозеф решает, что такая быстрая и эффективная расправа над противником может спровоцировать в вампире кровожадную ярость, поэтому он просит Мишель пройти проверку самоконтроля (сложность 5). Показатель самоконтроля DMZ равен 2, и на кубиках выпадает 5 и 2. Одного успеха едва-едва хватает, чтобы сдержать Зверя.]

[Гуль, бросившийся за Мортиксом, продолжает погоню. В переулке, где оказался носферату, полно теней, но рассказчик решает, что ситуация слишком напряжённая, поэтому активировать Незримое присутствие Мортикс сможет, только если пройдёт проверку смекалки + скрытности (сложность 8). Пул этой проверки равен шести d10 (смекалка 3, скрытность 3), и Дэвид получает 2, 1, 10, 9, 8 и 6. «1» отменяет «10», но в итоге всё равно остаётся два успеха. Гуль вбегает в переулок и видит… что там никого нет.]

[Тем временем третий гуль наносит Джиллиан удар кулаком, и Келли решает не уклоняться, надеясь, что так её Устрашающий взор будет выглядеть эффектнее. Ловкость гуля равна 3, драка — 2, так что пул проверки его атаки равен пяти d10. На игральных костях выпадает 5, 1, 9, 6 и 5. «1» отменяет «9», так что остаётся только один успех — достаточно для того, чтобы попасть, но недостаточно для того, чтобы нанести дополнительный урон. Тем не менее гуль — настоящий громила (сила 3) и вдобавок обладает Мощью 1, так что пул проверки атаки равен четырём d10. Джозеф получает 7, 6, 8 и 2 — три успеха, довольно неплохо. Джиллиан проходит проверку на прочность, получает 4, 1 и 9 — неудача. Однако благодаря тому, что Джиллиан — вампир, количество полученных ею лёгких повреждений всегда снижается вдвое, поэтому вместо трёх повреждений персонаж Келли получает только одно. Её уровень здоровья снижается до «помята», но этот уровень здоровья не сопряжён ни с какими модификаторами здоровья, поэтому Келли говорит, что её персонаж смеётся гулю в лицо и издаёт угрожающее шипение.]

[Поскольку Джиллиан только что с лёгкостью выдержала удар, Джозеф решает, что сложность проверки активации Устрашающего взора можно снизить на один пункт. Пул этой проверки равен пяти d10 (обаяние 3, запугивание 2), а сложность — 4. Игральные кости выдают результат 3, 10, 10, 9 и 6 — более чем достаточно, чтобы мгновенно выбить из гуля весь боевой дух.]

[Битва будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон так или иначе не одержит верх. Являются ли эти гули приспешниками Шабаша? Найдёт ли здесь Джилл своего сира, или вся эта история с Песочницей Дьявола — не более чем хитроумная ловушка? Стоит ли верить Мортиксу или он на самом деле ведёт свою собственную игру? Ответы на эти и многие другие вопросы игроки узнают только по мере развития истории.]

Vacra Triumpho

Глава седьмая
Мораль

Обрати меня в пепел, если пожелаешь: я вынесу и это.

Рахиль Долиум, Откровения Тёмной Матери

Мораль — неотъемлемая часть **«Вампиров»**. Фраза «Зверь я, иль Зверем стать мне суждено» — это своего рода девиз всей игры, который отражает конфликт, лежащий в её основе. Конфликт между нравственной надстройкой и чудовищной сутью персонажа. Проклятие вампиризма способно уничтожить в персонаже всё человеческое, и борьба за остатки Человечности является одной из ключевых тем игры. Даже те каиниты, что полностью отказываются от человеческой морали в пользу одного из Путей Просветления, на самом деле лишь переосмысляют её, принимая Человечность в удобной для себя форме. Вампир, лишённый всяких моральных установок, — это бездумный хищник и одержимый жаждой крови убийца, так что Человечность и Пути Просветления являются сокровенной и неотъемлемой особенностью любого персонажа «Вампиров». В отличие от большинства параметров значение Человечности/Путей оценивается по шкале от 1 до 10.

Моральная деградация

Несмотря на все свои усилия, вампир рано или поздно неизбежно преступит рамки собственной морали. Порой добровольно, порой нет (сложно придерживаться нравственных принципов в состоянии безумной ярости), но все вампиры время от времени совершают ужасные поступки, рискуя раз и навсегда оказаться во власти Зверя. Если персонаж сожалеет о содеянном, он может быть спокоен: это значит, что его нравственные устои выдержали испытание. Если же совершённое преступление не вызывает ни малейшего отклика раскаяния в его проклятой душе, это значит, что персонаж сделал ещё один шаг навстречу Зверю.

Это и есть один из важнейших конфликтов «Вампиров» — стремление Сородича сохранить самого себя и не дать Зверю окончательно одержать над собой верх. Именно поэтому крайне важно использовать механику морали регулярно и последовательно как один из основных инструментов развития сюжета игры. Если персонаж игрока совершит убийство и рассказчик просто спустит ему это с рук, ваша история о вампирах лишится одного из наиболее драматичных своих аспектов. Однако перегибать палку тоже не стоит: если рассказчик будет использовать это правило слишком часто и строго, персонажи игроков рискуют пасть до уровня безумных, заляпанных кровью маньяков-убийц уже к концу первой игровой встречи. Соблюсти баланс непросто, но правила моральной деградации написаны именно для того, чтобы вам в этом помочь. Поскольку большинство вампиров является последователями Человечности, здесь и далее мы будем говорить именно о ней; правила, касающиеся Путей Просветления, ищите на странице 336.

Сама механика моральной деградации предельно проста: каждый раз, когда персонаж совершает сомнительный с нравственной точки зрения поступок,

он может пережить моральную деградацию — потерять пункт Человечности. Персонаж при этом должен пройти проверку совести; сложность этой проверки, как правило, равна 8 (рефлексия и осмысление собственных поступков — дело непростое), но рассказчик, естественно, может изменять её по своему усмотрению. В данном случае персонаж не может потратить пункт воли для того, чтобы получить гарантированный успех: никакое эго в мире не сможет защитить персонажа от чувства вины.

Если проверка оказывается успешной, показатель Человечности персонажа остаётся прежним — раскаяние, которое он испытывает, оказывается достаточным (как вариант, персонаж находит своему поступку более или менее достойное оправдание в собственных глазах). В случае неудачи показатель Человечности персонажа снижается на один пункт. При провале снижается не только показатель Человечности, но и показатель совести персонажа, а сам персонаж вдобавок получает подходящее к случаю психическое расстройство (игрок и рассказчик должны совместно решить, какое именно). Да, нравственность — это не та штука, к которой Сородич может относиться пренебрежительно. Стоит помнить, что персонаж игрока, лишившийся последнего пункта Человечности, становится персонажем рассказчика.

На грани

Рассказчик должен всегда предупреждать игрока, если его персонаж желает совершить поступок, следствием которого станет проверка моральной деградации. Игроки должны полностью понимать последствия поступков своих героев и принимать подобные решения совершенно сознательно. По той же самой причине рассказчик должен сообщать игроку, если его персонаж в порыве ярости может совершить что-нибудь ужасное (помните, что персонаж может потратить пункт воли, чтобы взять себя в руки на один ход). Игроки не должны думать, что совершённые их персонажами преступления запросто сойдут им с рук. Но если игрок сознательно решит действовать без оглядки на озвученные последствия — не увиливайте и не спускайте дело на тормозах. Если вы сказали, что за тем или иным поступком последует проверка моральной деградации, пусть так и будет, иначе эта механика утратит всякий смысл.

Применение Иерархий грехов

Правила назначения проверок моральной деградации могут показаться размытыми и неоднозначными, и в какой-то мере так оно и есть, но сделано это намеренно. Впрочем, эти правила оставляют простор не столько для случайности, сколько для субъективности — Рассказчик в этом смысле получает полный карт-бланш и может поддерживать нравственность персонажей своей хроники на том уровне, на каком посчитает нужным. Таким образом, на плечи рассказчика ложится огромная ответственность, потому что атмосферу трагедии и личного ужаса создаёт именно конфликт между силой, которая неуклонно тянет персонажей в бездну, и усилиями, которые им нужно прилагать для того, чтобы удержаться на краю. Главное здесь — найти баланс. У игроков не должно создаваться впечатления, что главная задача рассказчика — любой ценой и как можно скорее лишить их персонажей Человечности. Проверки моральной деградации

Столп

Моральный кодекс вампира строится вокруг некоего идейного столпа. Столп — это духовная опора вампира, которой он бессознательно стремится придерживаться, и чем выше значение Человечности или Пути вампира, тем эта опора прочнее. Например, столп вампира, стремящегося сохранить свою Человечность, — это «нормальность». Именно благодаря ей вампир может без труда влиться в компанию простых смертных, не возбуждая никаких подозрений и инстинктивного отторжения.

Стоит отметить, что на еженощную жизнь большинства Сородичей это не оказывает никакого (или почти никакого) воздействия — модификатор столпа применяется только при проверках, имеющих к нему непосредственное отношение. В случае с Человечностью это социальные проверки, при которых персонаж пытается сойти за человека или завоевать симпатии смертных (в том числе при помощи подходящих Дисциплин). У каждого Пути Просветления свой столп (см. описание Путей на стр. 339–366).

Показатель Человечности/Пути	Модификатор столпа
10	–2 к сложности
9–8	–1 к сложности
7–4	Модификатора нет
3–2	+1 к сложности
1	+2 к сложности

лучше инициировать не слишком часто и как можно тщательнее выбирать для них момент, в противном случае вся драма сведётся к серии неудачных бросков игральных костей.

Чтобы было на что ориентироваться, рассказчик может использовать таблицу Иерархии грехов для Человечности (см. стр. 334). У Путей Просветления есть свои собственные Иерархии грехов, причём идущие каждым Путём проповедуют своё собственное представление о том, что такое грех. Каждый раз, когда персонаж совершает нечто сомнительное с точки зрения морали, нужно оценить его поступок по шкале Иерархии грехов. Затем уровень греха нужно сравнить с показателем Человечности персонажа. Если показатель Человечности выше или равен уровню греха, то за этим поступком должна последовать проверка моральной деградации. Чем ниже показатель Человечности персонажа, тем более серьёзным должно быть прегрешение, способное достучаться до его зачерствевшей души. Описывая грехи, мы будем часто использовать слово «преступление» — в оба этих понятия входят, конечно, не только действия, не одобряемые местной религией или законодательством, но и вообще любые сомнительные и аморальные проступки соответствующего масштаба. Так что на разных уровнях Иерархии преступлением или грехом может считаться практически любое злодейство: и эгоизм, и убийство, и причинение телесных повреждений, и изнасилование (да, если жертва получает Поцелуй против её воли — это тоже считается изнасилованием).

Конечно, падение ниже определённого уровня может замедлиться, но это кажется только на первый взгляд: по мере снижения Человечности позывы Зверя начинают звучать всё громче, и рано или поздно персонаж начнёт совершать ужасные поступки независимо от собственного желания. Как только значение Человечности персонажа снижается хотя бы до 4 пунктов, персонаж время от времени начинает испытывать желание совершить что-нибудь по велению своего внутреннего Зверя, и сопротивляться этому желанию можно лишь успешно пройдя проверку совести или потратив пункт воли. Именно на этом этапе игрок и получает возможность узнать ответ на главный вопрос «Вампиров»: насколько близко персонаж сумеет подобраться к своему Зверю, прежде чем тот наконец утащит его в бездну?

Человечность

Давайте сразу кое-что проясним: если вампир является приверженцем Человечности, это ещё не делает его дружелюбным и приятным во всех отношениях святошей и ангелом во плоти. Вампиры — хищники по самой своей природе, и Человечность даёт им лишь возможность притвориться, что это не так. Человечность — это своего рода философский лабиринт, который защищает Сородича от его внутреннего мира точно так же, как Маскарад защищает его от внешнего мира — мира смертных.

К несчастью, самую большую опасность для Человечности представляет сам вампир. Минуют столетия, зов Зверя становится всё громче, и Сородич, сам того не замечая, начинает относиться к смертным со всё меньшим пиететом (в конце концов, все они рано или поздно умирают). Персонажи игроков, будучи вампирами, тоже, скорее всего, будут терять пункты Человечности по ходу игры.

Собственно, сами смертные тоже являются приверженцами Человечности, но не сознательно, а лишь постольку, поскольку не знают о существовании иных Путей. Именно поэтому механика морали к смертным применяется лишь в очень редких случаях. Конечно, некоторые смертные — насильники, убийцы и тому подобные личности — обладают очень низким показателем Человечности, но с точки зрения правил моральной деградации это ничего не значит, поскольку внутри смертных (в отличие от вампиров) не живёт Зверь. Так что да, некоторые вампиры вполне могут быть человечнее некоторых людей!

X	Чудовищность
•	Бесчеловечность
••	Жестокость
•••	Холодность
••••	Бесчувственность
•••••	Равнодушие
••••• •	Отчуждённость
••••• ••	Норма
••••• •••	Чуткость
••••• ••••	Благодетельность
••••• •••••	Безгрешность

Эффекты Человечности

Показатель Человечности Сородича определяет, какую часть своей смертной природы вампиру удалось сохранить, невзирая на довлеющее над ним проклятие Каина. Человечность позволяет персонажу превозмогать некоторые изъяны своей вампирской природы и успешно выдавать себя за простого смертного.

- Вампиры спят исключительно крепко и с трудом просыпаются, даже если им грозит смертельная опасность. По вечерам вампиры с высоким показателем Человечности просыпаются раньше,

а если Сородичу придётся бодрствовать днём, то пул всех его проверок будет ограничен именно показателем его Человечности.

- Человечность влияет и на вампирские добродетели. Если персонаж проходит проверку одной из своих добродетелей, её пул также будет ограничен показателем Человечности персонажа. Естественно, персонажа, всё глубже погружающегося в пучину проклятия, вопросы нравственности и самосознания будут заботить в последнюю очередь, и с каждым утраченным пунктом Человечности персонаж приближает ночь, когда Зверь завладеет им безраздельно.
- Продолжительность торпора (см. стр. 303) напрямую зависит от показателя Человечности персонажа: чем выше показатель Человечности, тем быстрее вампир сможет из него восстать.
- Человечность определяет, насколько легко персонаж может сойти за обычного человека и слиться с толпой. Вампиры с низким показателем Человечности постепенно становятся всё менее похожими на людей — глубоко запавшие глаза, оскаленные клыки, мертвенно-бледная кожа и звериные черты лица с первого взгляда выдают их сверхъестественную природу. Эта особенность Человечности является телесным воплощением столпа этого Пути (см. врезку на предыдущей странице).
- Как только показатель Человечности снижается до нуля, внутренний Зверь обретает над вампиром безраздельную власть. В результате герой выбывает из игры как персонаж игрока и становится персонажем рассказчика.

Изменения показателя Человечности опираются на Иерархию грехов. Каждый раз, когда персонаж совершает грех, уровень которого ниже или равен показателю его Человечности, за этим поступком должна последовать проверка моральной деградации (см. стр. 331), которая определит, принял персонаж свой поступок как должное (и потерял пункт Человечности) или же почувствовал сожаление (и сохранил свою Человечность неизменной). Поднять показатель Человечности можно только за счёт траты пунктов опыта.

Иерархия грехов Человечности

Человечность	Грех
10	Эгоистичные помыслы
9	Эгоистичные поступки
8	Причинение вреда другому существу (в том числе случайное)
7	Воровство
6	Непредумышленные преступления (осушение сосуда из-за сильного голода)
5	Умышленное уничтожение чужой собственности
4	Преступления в состоянии аффекта (убийство или осушение сосуда в приступе ярости)
3	Предумышленные преступления (преднамеренное убийство или осушение сосуда)
2	Бессмысленные преступления (бездумные убийства, питание не ради насыщения)
1	Самые гнусные и изуверские преступления

Нисходящая спираль

Все вампиры — чудовища, и даже вампир с высоким показателем Человечности — это по сути своей лишь волк в овечьей шкуре. Несмотря ни на что, Человечность со временем угасает, и вампир обретает не только готовность, но и стремление совершать самые отвратительные и ужасные поступки. Охота и убийство — это часть вампирской природы, и рано или поздно каждый вампир узнаёт, каково это — держать в руках мёртвое тело жертвы, которую он даже не собирался убивать.

Важно знать, как изменяется вампир, в котором постепенно, шаг за шагом угасает Человечность. Его поведение и внешний вид могут стать настолько странными и чуждыми, что даже мысли о персонаже начнут вызывать у окружающих отчуждение и дискомфорт. В конце концов, чем ниже показатель Человечности, тем слабее связь между вампиром и его человеческой природой.

Человечность 10-8

Сородич с таким высоким показателем Человечности, как это ни иронично, более человечен, чем человек. Многие птенцы, едва пройдя Становление, начинают соблюдать моральные нормы куда строже, чем при жизни — довольно стандартная реакция на осознание своей хищнической природы. Старшие Сородичи презирают подобный подход, считая смехотворной привычку утолять голод мерзкой крысиной кровью в попытке отринуть тот факт, что каждый из вампиров по сути своей — безжалостный ночной убийца.

Вампиры, умудряющиеся поддерживать свою Человечность на столь высоком уровне, встречаются исключительно редко, поскольку рано или поздно каждому Сородичу приходится идти на убийство. Кроме того, другие вампиры, как правило, недолюбливают Сородичей с высоким показателем Человечности — слишком уж сильное отторжение вызывает их граничащая со слепотой наивность и благодушное самодовольство; Сородичам обычно достаточно угрызений собственной совести — не хватало, чтобы ещё и кто-то посторонний брал на себя её обязанности. Высокий показатель Человечности означает, что персонаж испытывает отвращение к убийствам и не приемлет мысль о том, чтобы пить чужую кровь ради удовольствия, а не насущной необходимости. Персонажу при этом совсем не обязательно быть смиренным праведником или проповедником высоконравственных ценностей, но Сородич со столь высоким показателем Человечности, как правило, придерживается исключительно строгих моральных принципов и очень чётко разграничивает понятия о добре и зле.

Человечность 7

7 — это показатель Человечности, присущий большей части людей, и на этом этапе вампир может без особого труда сойти за простого смертного. Вампир с таким показателем Человечности старается придерживаться стандартных моральных норм — не убивать, не причинять боль, не брать чужого, не превышать скорость... Хотя последнее иногда можно, поскольку эти знаки явно расставлял какой-то придурок. Вампира пока ещё заботят чужие права, но сквозь эту альтруистичную дымку уже можно разглядеть проблески эгоизма.

Человечность 6-5

Люди умирают. Вещи ломаются. На этом этапе вампир отказывается от части человеческих норм морали: его перестаёт заботить тот факт, что ему нужно пить чужую кровь, чтобы выжить, и он готов делать что должно для того, чтобы взять «своё». Конечно, это не значит, что он примется громить чужую собственность или намеренно убивать своих жертв, но если чему-то подобному суждено случиться, совесть уже не будет мучить его слишком сильно. Вампир с таким показателем Человечности ещё вполне терпим в общении, но особого удовольствия пребывание рядом с ним уже не доставляет. Их пренебрежительное отношение к чужим правам порой оскорбляет многих более высоконравственных индивидов — как смертных, так и вампиров.

Человечность 4

На этом этапе вампир начинает всё чаще прислушиваться к голосу своего Зверя. Человечность 4 означает, что убийство становится для персонажа чем-то обыденным и приемлемым — достаточно того, чтобы жертва этого «заслуживала». Человечность 4 — это уровень большинства вампиров-старейшин, ещё не отказавшихся от Человечности в пользу другого Пути Просветления. Погромы, кражи, избиения — для вампира с Человечностью 4 всё это уже не табу, а инструменты достижения поставленных целей. Стоит отметить, что главной и подчас единственной целью, достойной потраченных на её достижение усилий, для вампира становится его собственное благополучие, и горе тому, кто попытается встать у него на пути.

Человечность 3-2

Для вампира, зашедшего настолько далеко по пути в бездну, чужие жизни (не говоря уже о чужой собственности) перестают иметь хоть какое-то значение. Более того, многие вампиры начинают получать некое извращённое наслаждение, совершая самые ужасные и отвратительные преступления. Кровавые извращения, хладнокровные убийства, истязание жертв и прочие кошмарные поступки становятся для Сородича самым обычным делом. Лишь немногим вампирам удаётся продержаться на этом этапе хоть сколько-нибудь длительный срок — для большинства из них показатель Человечности 2–3 становится точкой невозврата, за которой ждёт лишь Зверь и бездна вечного проклятия. Начинают проявляться ужасные внешние изменения. Конечно, с носферату или некоторыми гангрелами персонажу не сравниться, но мертвецкие черты внешности становятся слишком заметными, чтобы их можно было воспринимать как простое отклонение от нормы.

Человечность 1

Сородича с таким низким показателем Человечности можно считать разумным существом лишь номинально. Его сознание пребывает в шаге от полного забытья, а всё, что когда-то было важным, перестаёт иметь для него значение. Даже забота о собственном благополучии сводится для него в основном к вопросам пропитания и сна. Нет ни одного злодеяния, на которое вампир с Человечностью 1 не готов был бы пойти, и лишь последние осколки эго не позволяют ему деградировать окончательно. Многие вампиры на этой стадии утрачивают способность к членораздельной речи и проводят ночи в своих залитых кровью убежищах, исторгая из себя потоки грязной невнятной ругани.

Человечность 0

Спать. Есть. Убивать. Игрок не может продолжать управлять персонажем, Человечность которого падает до 0. На этом этапе вампир безвозвратно становится рабом своего внутреннего Зверя.

Альтернативные добродетели и Пути Просветления

Некоторые вампиры полностью отвергают людскую мораль, идеалы которой воплощает Путь Человечности. Эти вампиры признают, что не являются больше людьми, а значит, человеческие нравственные сантименты отныне не имеют к ним более никакого отношения.

Однако вне зависимости от того, выбрал Сородич Человечность или отверг её, необходимость следовать тому или иному моральному кодексу никуда не исчезает. Отказаться от любой морали — значит отдаться во власть Зверя, а среди вампиров вряд ли найдётся тот, кто по собственной воле захочет превратиться в бездумное чудовище. Даже у вампиров, попирающих самое дно безнравственности, есть некие моральные ориентиры, которые позволяют им держаться подальше от края бездны.

Сородичи, отказавшиеся от Человечности, выбирают в качестве морального кодекса один из Путей Просветления. Механика Путей ничем не отличается от механики самой Человечности, однако философия, лежащая в их основе, имеет чрезвычайно мало (практически ничего) общего с ценностями и моралью человеческих культур. Принятие Пути Просветления — это отказ от всего, что имеет значение для любого нормального человека (и, если уж на то пошло, для большей части вампиров).

На Путь Просветления ступают лишь те, кто полностью — и чаще всего безвозвратно — отказывается от своего человеческого прошлого и принимает тёмную и величественную природу вампиризма. Существует несколько Путей, и игрок (с позволения рассказчика) может выбрать для своего персонажа любой из них. Впрочем, прежде чем принимать подобное решение, о Путях Просветления стоит узнать пару любопытных нюансов.

- **Пути труднодоступны**. Лишь немногим Сородичам удаётся получить доступ к секретам Путей Просветления. Большая часть вампиров, в том числе представителей Шабаша и независимых кланов, является приверженцами Человечности, просто они быстро снижают её показатель до приемлемого для них уровня. Приверженцем Пути может стать отнюдь не каждый — для того, чтобы стать столь бесчеловечным созданием, требуются недюжинная самодисциплина и целеустремлённость, хотя и крайне специфического толка. Вампир, стремящийся встать на Путь Просветления, должен не только суметь отказаться от своей человеческой природы, но и суметь пережить этот процесс.
- **Пути бесчеловечны**. Игрок, персонаж которого является последователем одного из Путей Просветления, должен приложить немало усилий, чтобы достоверно его изобразить. Каждый Путь — это этический кодекс, абсолютно чуждый привычной человеческой морали, и на его постижение бессмертные Сородичи тратят сотни и тысячи лет. Конечно, идея сыграть последователя Пути Ночи из клана Ласомбра может показаться очень заманчивой — и это совершенно нормально, — но игроку придётся сильно постараться, чтобы понять образ мысли и мотивацию такого персонажа.
- **Пути отрицают общепринятую мораль**. Пути используют ту же механику, что и Человечность, но моральные кодексы, лежащие в их основе, базируются на столь чуждых человеческой этике идеях, что философия и мотивация персонажа, следующего по Пути Просветления, скорее всего, вызовет отторжение у любого смертного. Одни Пути одобряют убийства, другие даже не заостряют на них внимания. Некоторые Пути настолько эгоистичны по сути своей, что любая помощь ближнему является преступлением против морали.

Пути нужны для того, чтобы продемонстрировать, насколько чуждыми и далёкими от смертных могут быть вампиры, и заодно стать для них неким духовным стержнем, защитой от когтей внутреннего Зверя. Помните, что Пути — это инструмент развития истории и персонажа, а не хитрость, которая позволит героям убивать и творить всевозможные непотребства, не беспокоясь об угрызениях совести и утрате Человечности.

Механики

Персонажи, придерживающиеся Путей Просветления, используют ту же механику моральной деградации, что и Последователи Человечности. У каждого Пути своя Иерархия грехов, но все они действуют по одному и тому же принципу (см. стр. 332). Впрочем, некоторые Пути настолько далеки от концепций человеческой морали, что добродетели вроде совести и самоконтроля в их отношении попросту неприменимы. Эти нравственные и этические кодексы имеют дело с совершенно иными добродетелями, и тогда на смену самоконтролю приходят инстинкты, а решимость заменяет персонажу совесть. Обратите внимание, что персонаж не может одновременно обладать и самоконтролем, и инстинктами; то же самое касается совести и решимости. Добродетели, свойственные персонажу, целиком и полностью зависят от избранного им Пути. Обратите внимание, что все персонажи вне зависимости от Пути обладают добродетелью смелости.

Решимость

Добродетель решимости отражает умение персонажа сохранять трезвый рассудок перед лицом желания, страдания или нужды, примиряя свои хищнические позывы с желанием или необходимостью совершать те или иные ужасные поступки.

Совершив прегрешение, персонаж, который обладает совестью, сумеет осознать свою оплошность и раскаяться в совершённом злодеянии; персонаж с решимостью в той же ситуации признает свой провал и предпримет всё необходимое, чтобы избежать его повторения. Решимость — нечеловеческая добродетель; персонаж, который ею обладает, слишком холоден и чёрств, чтобы сойти за человека при хоть сколько-нибудь продолжительном и близком общении. Существа, способные чувствовать внутреннего Зверя (вампиры, оборотни и прочие), немедленно распознают истинную — чудовищную — суть персонажа, обладающего этой добродетелью. Как и совесть, решимость вступает в дело, когда персонаж проходит проверку моральной деградации.

- • Невозмутимость
- •• Непреклонность
- ••• Одержимость
- •••• Безжалостность
- ••••• Абсолютная самоуверенность

Инстинкты

Добродетель инстинктов — это умение персонажа контролировать своего внутреннего Зверя, но через принятие, а не через отрицание. Это позволяет персонажу «оседлать волну» ярости и эмоционального аффекта, направляя этот бурный поток в нужное русло, вместо того чтобы становиться у него на пути. Как и решимость, инстинкты — это добродетель, присущая тем, кто принял свою чудовищную природу как должное, отвергнув присущее смертным чувство сострадания.

Инстинкты позволяют персонажу обуздывать разрушительную энергию своего Зверя, а не подавлять её, поэтому вампир с высоким показателем этого параметра будет вести себя дико и порывисто. Персонаж может пройти проверку инстинктов, чтобы попытаться взять охвативший его приступ ярости под контроль. Персонаж, обладающий добродетелью инстинктов, всегда впадает в ярость безо всяких проверок; если сложность проверки сопротивления ярости ниже, чем показатель инстинктов персонажа, он может не впадать в ярость, если сам того не пожелает. Пока длится приступ, персонаж находится под властью Зверя, и управляющий этим персонажем игрок (или рассказчик) должен обыгрывать этот факт соответствующим образом. Если же игрок хочет, чтобы охваченный яростью персонаж предпринял какое-нибудь сознательное действие, он должен пройти проверку инстинктов

(«оседлать волну») со сложностью, равной сложности проверки сопротивления этому приступу ярости. Приступ ярости при этом продолжается и действует как обычно (позволяет персонажу игнорировать модификаторы здоровья и т. д.), персонаж просто получает возможность предпринять действие по собственному желанию.

•	Интуитивность
••	Дикость
•••	Буйность
••••	Стихийность
•••••	Первобытность

Создание последователя Пути

Если игрок хочет начать игру персонажем — последователем одного из Путей, в правила создания такого персонажа нужно внести некоторые изменения.

- Показатели альтернативных добродетелей равны нулю. Если все люди (и, соответственно, недавно получившие Становление вампиры) обладают хоть какими-то базовыми показателями человеческих добродетелей, вампирские добродетели необходимо постигать с нуля. Так, если персонаж, обладающий совестью, самоконтролем и смелостью, сразу получает по одному пункту каждой добродетели, то персонаж, обладающий решимостью, самоконтролем и смелостью, бесплатно получит только два пункта добродетелей (самоконтроль и смелость), а персонаж, обладающий решимостью, инстинктами и смелостью — только один (смелость). Естественно, не стоит забывать, что каждый персонаж вне зависимости от этого получает ещё семь пунктов добродетели, которые может распределить по собственному усмотрению, а во все нечеловеческие добродетели нужно вложить хотя бы по одному пункту добродетелей. Это может показаться нечестным, но полный отказ от человеческой природы даётся очень нелегко — за одну ночь невозможно стать даже чудовищем.
- Персонаж, следующий Пути Просветления, должен обладать показателем воли не ниже 5 пунктов. Этого можно достичь, вложив побольше пунктов добродетелей в смелость и (или) увеличив показатель воли за свободные пункты. У персонажей с меньшим показателем воли попросту не хватит духу отказаться от всего человеческого и создать себе новый духовный стержень.
- Персонаж не может начать игру с показателем Пути выше 5 пунктов, даже если сумма показателей добродетелей превышает это число. Выше этого значения показатель Пути нельзя увеличить даже за счёт свободных пунктов. Молодые вампиры изучают основы своего Пути не более 25 лет — едва ли этого времени достаточно для того, чтобы постичь все тонкости нечеловеческой морали. Конечно, если игроки создают старых вампиров, рассказчик может поднять эту планку по своему усмотрению.
- В остальном, если не сказано иное, Пути и вампирские добродетели работают точно так же, как их человеческие аналоги. Иными словами, если от персонажа с инстинктами требуется проверка, скажем, восприятия + самоконтроля, он может пройти проверку восприятия + инстинктов. С точки зрения правил альтернативные добродетели выполняют те же функции, что и базовые, и отличаются только деталями.

Переход от Человечности к Пути

Персонаж также может отказаться от своей человеческой природы и стать приверженцем Пути уже в процессе игры. Сразу стоит отметить, что сделать это весьма непросто, и тем, кому это не удаётся, приходится иметь дело с последствиями этого решения до конца своих дней.

Персонаж, который хочет перейти от Человечности к Пути, должен обладать показателем Человечности не выше 3, а показатели добродетелей, от которых предстоит отказаться, не должны превышать 1. Например, для того чтобы принять Путь, требующий наличия решимости и инстинктов, показатели совести и самоконтроля персонажа должны быть равны 1.

Как правило, процесс перехода начинается с того, что с кандидатом выходит на связь Сородич, уже являющийся последователем Пути; в этом отношении Пути сильно напоминают закрытые тайные общества — их приверженцы не ведут открытую агитацию, а предпочитают самостоятельно отбирать будущих членов. Все подробности этой встречи надлежит обыграть по усмотрению рассказчика и игрока. Если персонаж соглашается ступить на Путь, начинается обучение, и один из последователей Пути становится его наставником. Новобранец должен провести как минимум год, изучая основы избранного Пути и — если персонаж не добился этого заранее — всеми силами снижая показатели человеческих добродетелей до приемлемого уровня (Человечность — до 3 и ниже, совесть и (или) самоконтроль — до 1).

По истечении обучения персонаж проходит соответствующее духу Пути испытание — экзамен по запретным знаниям, игру в загадки, опасное задание, изматывающий ритуал и так далее (все подробности остаются на усмотрение рассказчика). Единственным неизменным компонентом

всех подобных испытаний является совершение какого-нибудь отвратительного или ужасающего (с человеческой точки зрения) акта. Стоит отметить, что целью такого акта является не само злодеяние, а обретение понимания собственной чудовищной природы в свете философии избранного персонажем Пути.

Завершив испытание, персонаж должен пройти проверку воли (сложность 8 — если Человечность персонажа равна 3; 7 — если 2; 6 — если 1). В данном случае персонаж не может потратить пункт воли, чтобы гарантировать успех проверки. В случае успеха персонаж окончательно отвергает Человечность и избавляется от «лишних» человеческих добродетелей, приобретая взамен один пункт Пути и по одному пункту каждой из присущих этому Пути нечеловеческих добродетелей. Если в результате проверки персонаж получает хотя бы три успеха, показатель Пути увеличивается до 2.

Если проверка оказывается неудачной, персонаж совершает глупое, бессмысленное злодеяние, не извлекая из него никакого духовного урока. Он теряет один пункт Человечности, но не получает взамен ни пунктов Пути, ни новых добродетелей. Персонаж может повторить испытание, но не раньше, чем через месяц (сложность проверки воли, естественно, снизится, поскольку уменьшится значение Человечности персонажа). В случае провала персонаж также сможет повторить испытание, но в данном случае не раньше чем через год.

Если показатель Человечности снизится до нуля прежде, чем персонаж пройдёт испытание и встанет на Путь Просветления, он лишится моральных ориентиров, окажется во власти Зверя и станет персонажем рассказчика.

Путь Власти и Внутреннего Голоса

Прозвище: Объединители

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Владычество. Судьба Объединителей — власть над окружающими, и они прекрасно об этом знают. Приверженность Пути Власти и Внутреннего Голоса влияет на все проверки, связанные с попытками командовать окружающими или вести их за собой.

Основы идеологии: бессмертное существо, наделённое нечеловеческими желаниями и сверхъестественным могуществом, просто обречено стать властителем. Нет смысла цепляться за утраченную человечность или удаляться от мира в поисках мистических откровений. Вампиры — существа без чести и сострадания, поэтому место вампира — на вершине социальной пирамиды.

Последователи этого Пути считают главным смыслом существования любого вампира обретение личной власти и могущества. Власть над собой и власть над окружающими — вот единственная цель, к достижению которой стоит стремиться, и для того, чтобы достичь этой цели, вампир должен непрестанно развиваться, распространять своё влияние на окружающих и учиться играть теми фигурами, что есть в его распоряжении. Пользуясь властью, каждый Объединитель руководствуется собственными соображениями, но, подчиняя мир своей воле, вампир неизменно создаёт порядок и стабильность.

Объединители считают, что любой имеющийся инструмент можно применить для достижения какой-либо цели, и поэтому не чураются ничего: ни политического влияния, ни материальных богатств, ни духовной власти. Кроме того, в погоне за мирским могуществом Объединители не забывают ни о поисках философской мудрости, ни о стремлении к просветлению, однако и их они рассматривают лишь как ещё один полезный инструмент в арсенале прирождённого властителя. В конце концов, поняв себя, можно понять, что движет другими, а значит, истинное понимание позволит читать окружающих как открытую книгу, каждый раз безошибочно выбирая наиболее подходящий план действий и обращая любую ситуацию в свою пользу.

Последователей этого Пути заслуженно боятся и уважают. Объединители не терпят слабости и неудач и карают за них решительно и очень сурово. Даже само наказание они подбирают так, чтобы преподать урок, — скорее, другим, чем самому провинившемуся. Милосердие и сострадание как таковые чужды последователям этого Пути, а мировоззрение стай Шабаша, возглавляемых вожаками-Объединителями, являет собой ярчайший пример агрессивного социал-дарвинизма.

Объединители — компетентные политики и стратеги. Несмотря на то что узы крови могут быть довольно ценным инструментом обеспечения лояльности и послушания, прагматичные последователи этого Пути считают подобные мистические связи недостаточно надёжными. По их искреннему убеждению, истинная власть зиждется на таких нерушимых основаниях, как боль, злость, вожделение и порок. Того, кто служит из верности, можно подкупить. Того, кто служит из чувства долга, — шантажировать. Того, кто служит из любви, — совратить. Следовательно, наилучшей гарантией верности является почтительный трепет перед силой и гневом господина, густо замешанный на боли, вожделении и искренней ненависти к врагам.

Этика Пути

- Не терпите неудач — ни своих, ни чужих. Пусть наказание будет поучительным и суровым.
- Излишняя щедрость развращает. Пусть ваши слуги стремятся к совершенству и делают это не ради награды.
- Стремитесь к контролю над всем, что вам подвластно. Доминируйте над миром вокруг вас и подчиняйте его своей воле.
- Для достижения своих целей всегда используйте самый эффективный инструмент. В большинстве случаев лучше всего подходят ненависть, страх и злоба, но иногда не помешает облачить железный кулак в бархатную перчатку.
- Демонстрируйте уважение власть имущим, но за неудачи карайте без снисхождения.
- Говорите и действуйте с позиции силы. Не демонстрируйте слабость.

История

Основателем Пути Власти и Внутреннего Голоса считается ласомбра, известный под именем лорд Маркус, а временем его основания — начало XVI века. Идеология Пути, поощряющая постоянное развитие и стремление к власти, побудила многих его последователей без промедления присоединиться к Шабашу, и когда эта фракция сформировалась окончательно, многие ключевые позиции в её структуре достались именно Объединителям. С тех самых пор Путь и его идеалы пользуются немалым уважением в рядах Шабаша, и некоторые из его заветов медленно, но верно начали завоёвывать популярность среди алчных и искушённых в политических игрищах старейшин Камарильи.

Современные ночи стали эпохой настоящего бума популярности этого Пути. Конечно, Путь Власти и Внутреннего Голоса никогда не знал недостатка в приверженцах, но в последнее время его ряды пополнились множеством молодых и амбициозных новобранцев Шабаша. Хитрость и безжалостность новых последователей запустила эволюционный процесс, в результате которого Путь, некогда бывший респектабельной властной философией, начал тяготеть к беспощадной, истинно макиавеллевской социальной тирании.

Современность

Несмотря на то что Путь Власти и Внутреннего Голоса не является организацией сам по себе, все

Иерархия грехов Пути Власти и Внутреннего Голоса

Показатель	Грех	Обоснование
10	Отказаться нести ответственность за свои действия.	Отказ от ответственности — это признание неспособности быть лидером.
9	Позволить себе недостойное обращение с подчинёнными.	Вознаграждайте за достижения как подобает, но знайте меру своей щедрости.
8	Не проявить уважение к руководству.	Окажите должное уважение — и взамен, возможно, научитесь чему-нибудь полезному.
7	Помочь кому-нибудь из альтруистических соображений.	Ваши действия всегда должны приносить вам выгоду.
6	Признать поражение.	Добейтесь успеха или умрите.
5	Не совершить убийство ради собственной выгоды.	Не гнушайтесь уничтожать тех, кто стоит у вас на пути.
4	Подчиниться тому, кто не прав.	Окажетесь правы, и вас оправдают. Подчинитесь глупцу — печальные последствия не заставят себя долго ждать.
3	Не воспользоваться самым эффективным способом достижения цели.	Власть нужно завоевать. Будьте решительными и целеустремлёнными.
2	Не наказать за неудачу.	Ошибки могут быть поучительными, но только если наказание за них наглядно и неотвратимо.
1	Упустить возможность преумножить свою власть.	Власть — это цель, которая оправдывает любые средства.

его последователи неизменно принимают самое деятельное участие в различных массовых мероприятиях своих фракций (главным образом в Боевых походах и Кровавых Охотах), по возможности претендуя на самые ответственные (желательно руководящие) роли. Не меньшей популярностью среди Объединителей пользуются обряды, целями которых являются испытание и демонстрация силы воли.

Последователи

Самоуверенность Объединителей и их искренняя убеждённость в собственной правоте подчас граничат с мегаломанией. Жажда власти и склонность к тщательному самоанализу со временем превращают последователей этого Пути в жестоких и беспощадных тиранов. Некоторые Объединители со временем становятся простыми диктаторами, но некоторые по-настоящему просвещённые последователи Пути распространяют свою власть, используя куда более широкий и гибкий инструментарий, изучая всё — от философии боевых искусств до новейших научных открытий в области психологии. Типичный Объединитель не приемлет оправданий, беспощаден к себе и своим подданным и сурово карает за неудачи.

Превратности Пути

Объединители не приемлют неудач. Редкие проявления щедрости могут быть полезны, но за каждый провал положено суровое наказание. Последователь этого Пути должен всегда стремиться контролировать ситуацию и руководствоваться собственными интересами. Всякий, кто обладает властью, заслуживает почтения, но даже самое высокое положение не должно служить оправданием для провала: неудачник должен быть свергнут и замещён более достойным преемником. Объединители стремятся обрести богатство, могущество и общественную поддержку. Каждый последователь должен любой ценой стремиться к власти: союзные отношения и понятие чести могут принести пользу, но их надлежит отринуть, как только их полезность будет исчерпана — страх и ненависть куда более надёжные инструменты. Объединители непрестанно ищут всё новые и новые пути развития и методы достижения целей.

Распространённые способности: наиболее подходящими способностями для последователей Пути являются лидерство, запугивание, политика, хитрость и т. п. В качестве инструмента обеспечения владычества многие Объединители полагаются на боевые способности типа драки или фехтования. Эмпатия ценится как полезный инструмент наблюдения за общественным мнением.

Предпочитаемые Дисциплины: наиболее ценными для любого Объединителя Дисциплинами считаются Доминирование и Величие. Остальные Дисциплины выбирают и постигают исходя из личных предпочтений. Потенциал своих врождённых Дисциплин Объединители всегда стараются раскрыть на все сто процентов.

Путь Дикого Сердца

Прозвище: Звери

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Угроза. Любой, находящийся рядом со Зверем, чувствует себя оленем в присутствии волка. Приверженность этому Пути влияет на сложность любых проверок, связанных с устрашением и запугиванием окружающих.

Основы идеологии: вампир — высший охотник, бессмертный и неуязвимый. Его внутренний Зверь — лишь продолжение его охотничьего инстинкта. Для любого последователя этого Пути отрицание и подавление своих атавистических порывов равносильно отрицанию собственной природы. Вампир способен выжить, лишь прислушиваясь к своему внутреннему голосу и принимая как должное свои чудовищные потребности. Звери не упиваются хищническими позывами, но и не избегают их. Научившись играть свою роль, вампиры этого Пути становятся не просто охотниками, а частью животного мира, дикими хищниками, точно знающими своё место — на вершине экологической пирамиды.

Приверженцы Пути Дикого Сердца воспринимают своего Зверя как естественную часть себя и считают, что его нужды надлежит удовлетворять точно так же, как и свои. Впрочем, они признают, что разумный и хитрый охотник куда более эффективен, а значит, важно сохранять баланс между Зверем и Человеком: звериная хитрость и хищные инстинкты вампира — прекрасные инструменты выживания, но непревзойдённую остроту и точность им способен придать лишь логичный и находчивый человеческий разум. Поэтому, как это ни иронично, но вампир, поддающийся время от времени позывам своего внутреннего Зверя, учится лучше его контролировать.

Вампиров, следующих Пути Дикого Сердца (или, как его ещё называют, Пути Зверя), мало заботят образование и плоды цивилизации. Современные виды транспорта и оружия не нужны, для того чтобы выслеживать и убивать. Дипломатия и политика — пустые разговоры, от которых только пересыхает в горле. Вампиры — прирождённые охотники и убийцы, и последователи этого Пути превосходно сочетают в себе оба этих качества.

Этика Пути

- Выживание — вот ваша главная цель.
- Политика и технологии лишь мешают охоте.
- Ищите баланс между разумом и Зверем. Жестокость необходима для выживания, но вампира, утратившего разум, ожидает лишь смерть.
- Естественность — это иллюзия. Естественно всё, что позволяет существу выживать. Даже цивилизация естественна, поскольку позволяет выживать человечеству.
- Огонь несёт смерть, но страх перед огнём надлежит держать в узде: только так вы сможете убить тех, кто захочет использовать огонь против вас.
- Неважно, охотитесь вы поодиночке или стаями, ваша преданность должна быть абсолютной — политика отнимает слишком много времени.

История

Истоки Пути Дикого Сердца, судя по всему, лежат в кодексах древних вампиров-берсерков, тоже искавших смысл своего существования в единении со своей звериной натурой. Родоначальниками Пути были Гангрелы, но со временем к числу его приверженцев присоединились и вампиры из других кланов. Путь Зверя никогда не был особенно популярным, но, с другой стороны, численность его последователей оставалась стабильной на протяжении многих сотен лет. Стоит отметить, что за века своего существования доктрина Пути не претерпела особых изменений: Звери никогда не считали нужным адаптировать Путь к веяниям современности.

Современность

У Пути Дикого Сердца нет ни иерархической структуры, ни освящённых временем традиций, ни общепринятых обрядов и ритуалов. Некоторые из Зверей — особенно те, что ведут кочевой образ жизни, — имеют распространённое среди гангрелов обыкновение при встрече обмениваться историями и сходиться в дружеских поединках. Кроме того, Звери пользуются репутацией грозных и эффективных наёмных убийц, причём, что особенно ценно, безоговорочно верных своему нанимателю. Однако стоит помнить, что если последователи Пути Дикого Сердца почувствуют, что им или их стае угрожает опасность, они не остановятся ни перед чем, чтобы устранить эту угрозу раз и навсегда.

Иерархия грехов Пути Дикого Сердца

Показатель	Грех	Обоснование
10	Использовать на охоте что-то помимо собственного тела и разума.	Совершенному охотнику не нужны инструменты.
9	Принять участие в политических игрищах.	Политикой Голод не утолить.
8	Находиться рядом с огнём или солнечным светом по любой причине помимо стремления убить врага.	Нет смысла дразнить Окончательную смерть.
7	Демонстрировать бессмысленную жестокость.	Смерть, кровь и голод — часть естественного цикла. Пытки и жестокость — нет.
6	Упустить возможность поохотиться ради утоления голода.	Утоление голода — залог выживания.
5	Не помочь союзникам или стае.	Помогайте своей семье, и когда придёт время, они помогут вам.
4	Совершить убийство без необходимости.	Из мёртвого сосуда можно испить только один раз.
3	Не последовать зову инстинктов.	Инстинкты — основа природы хищника.
2	Совершить убийство живого существа не ради пропитания.	Цель убийства — утоление голода.
1	Отказаться убивать ради выживания.	Вампиры — охотники; все остальные — жертвы.

Последователи

Звери не гонятся за модой, предпочитая прочную, практичную и удобную для охоты одежду. Некоторые из них считают любую одежду пустым украшательством и вообще ею пренебрегают, но таких, по счастью, меньшинство. Последователи этого Пути придают огромное значение тому, что происходит вокруг, и непрестанно осматриваются, вслушиваются, принюхиваются и перемещаются с места на место, словно в любой момент ожидают нападения врагов. Среди приверженцев этого Пути множество гангрелов, до неузнаваемости изуродованных звериными атавизмами — метками, оставленными на их телах приступами ярости. Сами Звери, впрочем, не считают нужным их скрывать.

Превратности Пути

Последователи Пути Дикого Сердца считают себя обязанными чутко прислушиваться к звериной части своей природы и удовлетворять её потребности. Естественно, большая часть Зверей всеми силами стремится улучшать и развивать своё охотничье мастерство. Звери крайне редко пользуются плодами современных технологий, небезосновательно полагая, что тело вампира способно обеспечить его всем необходимым для выживания. К политике Звери относятся с презрением, считая силу более простым и эффективным инструментом защиты своих интересов. В сердце хищника нет места для милосердия и сострадания, а мир вокруг него предельно прост — все враги должны быть уничтожены, а союзники и соплеменники должны защищать друг друга любой ценой. Звери не убивают без необходимости, но когда убийство необходимо, не стоит ждать от них ни промедления, ни пощады.

Путь Гармонии

Под покровом давно минувших ночей Путь Дикого Сердца был известен как Путь Гармонии, название которого отражало его основную идею — единение вампира с дикой природой снаружи и собственным диким Зверем внутри. Хотя последователи этого Пути не считали необходимым сожалеть о деяниях, которые им приходилось совершать по зову природы (охотиться, кормиться и убивать), они ограничивали себя, признавая и осмысливая своё место в окружающем мире. От Пути Дикого Сердца Путь Гармонии отличается только тем, что место решимости в перечне его добродетелей занимает совесть.

Распространённые способности: естественно, большая часть последователей Пути Дикого Сердца — искусные охотники и следопыты, а потому важнейшей способностью среди них считается выживание. Высоко ценятся также драка и атлетика. Многие Звери знакомы с искусством обращения с животными, но пользуются они им в основном для охоты. Самосозерцательный взгляд на мир, присущий многим приверженцам этого Пути, наделяет их высоким показателем эмпатии — конечно, не для того, чтобы сочувствовать или жалеть своих жертв, скорее, для того, чтобы интуитивно понимать их повадки и мотивы. Нередко среди Зверей встречаются и настоящие мастера запугивания, ибо ощущение бушующей ярости, скрытой под тонкой коркой ледяного спокойствия, может вселить страх даже в самое храброе сердце.

Предпочитаемые Дисциплины: для последователей Пути Дикого Сердца Дисциплины — это ещё один инструмент выживания. Анимализм полезен для того, чтобы изучать повадки зверей и утолять голод. Высоко ценится Стойкость, поскольку позволяет Зверям выживать в любых, даже самых неблагоприятных условиях. Не менее ценными считаются Метаморфозы, а некоторые Звери изучают Сокрытие и Стремительность, которые делают их более быстрыми и незаметными, — незаменимые свойства для любого охотника.

Путь Каина

Прозвище: Нодисты

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Вера. Праведность Каина очевидна всем. Приверженность этому Пути влияет на сложность любых проверок, имеющих отношение к образу вампира как благочестивого Сородича и знатока учения Каина.

Основы идеологии: философы давно минувших ночей, занимавшиеся поисками ключей к разгадке истинной вампирской природы, наткнулись на отрывки древних знаний из *«Книги земли Нод»*. Изучив эти отрывки и ряд других эзотерических источников, учёные каиниты сделали вывод, что Каин, Первый вампир, является единственным достойным примером для подражания. Праведные Нодисты стремятся походить на Каина, чтобы достичь пределов могущества, присущего их чудовищной природе. Они утверждают, что лишь следуя примеру Каина, вампир способен понять, в чём заключается истинное отличие его нынешнего бытия в качестве нежити от прежней, человеческой жизни.

Нодисты непрестанно занимаются поисками новых сведений и преданий о Каине, чтобы больше узнать о своём кумире и лучше следовать его

заповедям и учениям. Для истинного Нодиста жизнь Каина — это ключ ко всем тайнам его проклятия, пониманию природы вампиризма и преодолению всех присущих смертным слабостей. Нодисты высоко ценят любые новые сведения о вампирах, но фундамент всей нодистской идеологии формируют именно писания и предания о Первом вампире. Поскольку Каин был отмечен проклятием и изгнан из смертного сообщества, Нодисты считают его пример первым и самым ярким доказательством неискоренимого противопоставления мира вампиров и мира людей. В память о том изгнании Нодисты отвергают все человеческие добродетели как устаревший и бесполезный атавизм и обращаются к Каину как к наставнику в поисках новой, более подобающей вампирам этики.

В сердце Пути Каина лежит постулат о первичности вампирской природы. Происхождение и насущные проблемы вампиров, свойственные всем Сородичам слабости, изъяны, передающиеся от сира к потомку в момент Становления, — среди Нодистов подобные вопросы регулярно становятся темами самых горячих споров, самых фантастических спекуляций и самых глубоких и серьёзных исследований. Научный подход и знание истории высоко ценятся среди Нодистов, но не меньшее значение придаётся также непрестанному физическому и духовному самосовершенствованию, без которых последователь Пути просто не сможет раскрыть весь доступный ему как вампиру потенциал. Диаблери с точки зрения Нодистов считается не просто кражей чужого могущества, а актом обретения мудрости других бессмертных и, соответственно, ещё одним необходимым ключом к вершинам просветления. И пока другие вампиры бессмысленно цепляются за крохи навсегда утраченной человечности

Иерархия грехов Пути Каина

Показатель	Грех	Обоснование
10	Не посвятить ночь исследованиям или самообучению.	Поиски истины не терпят оправданий.
9	Отказаться наставлять других вампиров на Путь Каина.	Все вампиры должны получить шанс раскрыть свой потенциал.
8	Состоять в дружеских отношениях со смертными или жить в окружении смертных.	Каин покинул мир смертных, и всем вампирам надлежит последовать его примеру.
7	Выказать неуважение к другому последователю Каина.	Дети Каина заслуживают уважения по праву Крови, но только если они сами стремятся понять себя.
6	Не суметь оседлать волну ярости.	Управляйте Зверем — не давайте ему управлять собой.
5	Впасть в Ротшрек.	Не поддавайтесь страху. Страх — для низших существ.
4	Не диаблеризовать «человечного» вампира.	Тот, кто отказывается исследовать свой потенциал, недостоин им обладать.
3	Не подвергать достойным испытаниям свои способности и Дисциплины.	Единственный способ познать свою природу — непрестанно исследовать пределы своих возможностей.
2	Упустить возможность добыть новые знания о вампиризме, когда представляется такая возможность.	Каждая крупица знаний — это кусочек головоломки, скрывающей разгадку нашего существования.
1	Пренебречь естественными потребностями (голодание, проявление сострадания или отказ от познания вампирских способностей).	Будучи вампирами, вы должны в полной мере удовлетворять свои естественные потребности.

или ищут утешения в замшелых философских доктринах, последователи Пути Каина видят цель своего существования в самом своём вампирском бытии.

Путь Каина суров и требователен к своим последователям — и под покровом современных ночей их далеко не так много, как бывало в прежние времена. Среди приверженцев Пути высоко ценятся учёность, живой ум и строгая самодисциплина. Самосовершенствование — процесс верный, но неторопливый, и лишь обладая свойственным Каину несокрушимым терпением, можно надеяться пройти этот Путь до конца.

Этика Пути

- Изучайте историю Каина. Учитесь на его поступках.
- Развивайте силу воли и прислушивайтесь к инстинктам. Зверя, как и другие аспекты вампирской природы, можно и нужно покорить.
- Поглощайте кровь недостойных, чтобы стать ближе к Каину, но не стремитесь ухватить больше, чем сможете удержать. Могущество не приходит само собой: необходимо раскрыть свой потенциал, прежде чем делать следующий шаг.
- Приспосабливайтесь к нуждам своего нового состояния; избавляйтесь от любых проявлений утраченной человечности.
- Изучайте способности Каина и ищите семена этих способностей внутри себя. Смысл существования состоит в изучении пределов того, что значит быть вампиром.

История

Путь Каина появился в начале XVI века, когда многие вампиры, охваченные духом начавшегося в Европе Ренессанса, отринули свои прежние духовные идеалы и принялись искать новые источники просветления. Многие из них считали, что необходимо создать новую философию самосовершенствования, которая отвергала бы привычную гуманистическую этику — ведь её постулаты со всей очевидностью шли вразрез с самой вампирской природой. За последующие двести лет этот Путь обрёл массу последователей, поскольку многим вампирам пришлась по душе идеализация Каина как духовного маяка и образца для подражания. Однако эпоха Просвещения принесла сообществу вампиров новые идеи и новые Пути, и Путь Каина начал быстро терять своих приверженцев; немногие оказались способны выдержать его строгие требования, и в итоге верность этому Пути сохранила лишь горстка самых преданных и дисциплинированных его последователей. Нодисты быстро завоевали уважение членов Шабаша и заняли видное положение в структуре фракции, а обычай современного Шабаша принимать в свои ряды самых многообещающих птенцов

обеспечил Пути Каина стабильный прилив новых последователей.

Современность

Путь Каина чаще всего привлекает вампиров, склонных к самонаблюдению и самоанализу, но все члены Шабаша придерживаются его положений если не на практике, то хотя бы на словах. Последователи этого Пути тратят массу времени и сил на самосовершенствование, а иногда устраивают масштабные совместные мероприятия, целью которых, как правило, является поиск тайных знаний или охота за витэ могущественных старейшин. Кроме того, Нодисты нередко принимают участие в обрядах и театрализованных постановках, посвящённых вампирской истории. Нодисты не приемлют идею массовых Становлений и всегда тщательно отбирают потенциальных кандидатов на бессмертие. С недавних пор некоторые Нодисты начали пренебрегать самообразованием, предпочитая (по примеру Каина) искать новые знания в странствиях, а не в пыльных архивах. Многие из этих странствующих Нодистов путешествуют по всему миру, гоняясь за мельчайшими крупицами новой информации и стремясь испытать на себе весь спектр доступных вампирам переживаний.

Последователи

Большинство Нодистов — вампиры крайне замкнутые, образованные, глубоко сведущие в истории и склонные к тщательному самоанализу. Последователи Пути Каина весьма проницательны, но не в том смысле, который подразумевает дедуктивный анализ текущей ситуации, а в том, что позволяет изучать различные традиции и исторические события в поисках ответов на имеющиеся у них вопросы. Нодисты нередко демонстрируют недюжинное умение владеть собой и любят вступать в полемику с другими вампирами, стремясь из первых рук узнать, как другие каиниты воспринимают своё Проклятие. В структуре Шабаша Нодисты обычно играют роль религиозных лидеров, начиная с духовников отдельных стай и заканчивая Епископами. Впрочем, среди каинитов последователи этого Пути нередко пользуются репутацией высокомерных и тщеславных гордецов.

Превратности Пути

Сыновья и Дочери Каина непрестанно ищут новые знания о своей вампирской природе, извлекая их из личного опыта, развивая свои сверхъестественные способности или изучая мельчайшие крупицы оккультных познаний. Диаблери, развитие Дисциплин и постоянное самосовершенствование — всё это инструменты в арсенале того, кто стремится полностью раскрыть свой вампирский потенциал. Нодисты редко интересуются политикой, предпочитая тратить время на получение нового опыта и поиск новых знаний. Они, однако, с удовольствием служат пастырями для тех вампиров, что хотят узнать больше о своей вампирской природе и развить заложенный в ней потенциал. Последователи этого Пути следуют примеру Каина, принимают свою чудовищную природу такой, какая она есть, отвергают всё, что объединяет их с людьми, и стремятся научить этому других вампиров. Нодисты не скрывают своих знаний от вампиров, стремящихся стать ближе к Каину, — только те, которыми можно злоупотребить.

Распространённые способности: вампиры, придерживающиеся Пути Каина, — учёные и философы, которые высоко ценят всевозможные знания (главным образом оккультные), но истинный Нодист не ограничивает себя теорией, поэтому многие из них также близко знакомы с тонкостями выживания, драки и атлетики, а любители подискутировать вдобавок развивают красноречие, лидерство и хитрость.

Предпочитаемые Дисциплины: последователи Пути Каина предпочитают изучать и развивать «естественные» вампирские Дисциплины вроде Ясновидения и Величия. Физические Дисциплины — Стремительность, Стойкость и Мощь — ценятся особенно высоко. Некоторые Нодисты пренебрегают Дисциплинами, не упомянутыми или не описанными в *«Книге земли Нод»* — например, Тауматургией и Серпентисом, полагая, что эти Дисциплины не имеют отношения ни к Каину, ни, соответственно, к его Пути. Несмотря на то что некоторым Нодистам подобные доводы не кажутся убедительными (они полагают, что Дисциплины как таковые — суть самое возвышенное проявление вампирской природы), большинство последователей Пути Каина ограничиваются Дисциплинами, перечисленными в самых ранних отрывках *«Книги земли Нод»*.

Путь Катаров

Прозвище: Альбигойцы

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Соблазн. Катары — соблазн во плоти, и всякий последователь этого Пути обладает врождённым пониманием чужих желаний. Приверженность этому Пути влияет на сложность любых проверок, связанных с соблазнением и искушением окружающих.

Основы идеологии: идеология Пути Катаров берёт своё начало в доктрине катарской ереси,

распространившейся в Западной Европе в XII веке. Катары проповедовали дуалистическую философию, согласно которой всё в этом мире было создано двумя равносильными и равновеликими творцами: благой («светлый») творец создал духовную, добродетельную половину всего сущего, а злой («тёмный») творец — материальную, порочную его часть. Катары верили, что источником всего светлого и чистого в человеке является его душа, а физическое тело служило ей лишь нечистым и бренным вместилищем. Благороднейшие побуждения духа — сострадание, самопожертвование, честность и т. п. — катары считали несомненным доказательством того, что истинная божественность эфемерна, а материальный мир, вместилище страданий и скорбей, несёт на себе неизгладимую печать несовершенства. После долгих и многочисленных гонений Папа Римский объявил катарскую веру ересью, и их доктрина была уничтожена и изгнана из мира смертных огнём и мечом. Много лет спустя вампиры, интересовавшиеся этой философией, создали на её основе свой Путь.

Если верить его последователям, вся нежить относится к числу слуг злого творца, который даровал им вечную жизнь затем, чтобы искушать окружающих пороками и наслаждениями материального мира. Вампиры-Альбигойцы считают, что таким образом они лишь смиряются с участью существ, навеки прикованных к материальному миру узами своего бессмертия, и служение его порокам — единственное, что остаётся им, отвергнутым самой смертью и не допущенным в безгрешный духовный мир. Так что, распространяя зло и беззаконие, последователи Пути Катаров лишь следуют зову своей истинной природы.

Стоит отметить, что в своих злодеяниях Альбигойцы придерживаются строгого морального кодекса. Путь Катаров — это не путь безнравственности ради самой безнравственности. Изучая и извращая верования средневековых катаров, вампиры сознательно искали идеологию, которая придала бы смысл их стремлению творить зло. Алчность, похоть и гордыня — вот самые любимые их грехи. Катары стремятся к накоплению материальных богатств и мирских благ и делают так, чтобы к этому стремились и те, кто их окружает. По их мнению, вампир может жить в согласии со своей природой, лишь осознав и приняв свой долг — долг бессмертного слуги и источника порока. Как бы иронично это ни звучало, но Путь Катаров — это способ отыскать духовное в материальном.

Этика Пути

- Дайте волю порокам. Богатство, чувственные наслаждения и мирская власть — вот лики материального мира.
- Искушайте, ибо ваша задача — нести порок в этот мир.
- Даруйте Проклятие Каина страстным душам. Бессмертие — порочный дар, и только тот, кто принимает свою греховную суть, сможет использовать его как подобает.
- Материальный мир и все его обитатели несут на себе клеймо несовершенства. Предательство и злодейство — неотъемлемая часть их бытия.
- Вы — создания зла. Примите свою участь — и обретёте предназначение.
- Смерть ведёт к перерождению. Смертные, убитые вами, родятся вновь. Избегайте Окончательной смерти, ибо вампир, погибнув, родится смертным.

История

История Пути Катаров начинается в XIII веке, практически сразу после окончания Альбигойского крестового похода. Манихейская доктрина о дуалистической природе Бога повлияла на многих служителей Церкви, но расцвет катарской ереси закончился тридцатилетней войной и, как многие считают, стал причиной основания Святой Инквизиции. После окончания крестового похода уцелевшие вампиры-Альбигойцы вывели из катарской философии моральный кодекс, согласно которому лишь люди обладают непорочным духовным началом, а вампиры, лишённые его и привязанные к материальному миру узами бессмертия, являются истинными слугами зла. Эта идея подкупила многих, и вскоре на Путь Катаров ступили первые вампиры, считающие своим священным долгом нести в смертный мир пороки и зло. Со временем идеология Пути эволюционировала, включив в себя более широкий спектр философских учений и в значительной степени избавившись от религиозных обертонов своей риторики. До сих пор Путь очень эффективно адаптировался к изменяющимся условиям, но базовая его идея оставалась неизменной, и его приверженцы по-прежнему оставались провозвестниками всех пороков материального мира. Немало вампиров обрели место в этом мире наслаждений — и неизбывного проклятия.

Современность

Альбигойцы — соблазнители, которые видят целью своего существования совращение окружающих с чистого, духовного пути на путь порока. Среди последователей Пути Катаров можно повстречать как неонатов, так и старейшин, и многие из них считают существование безумного и прогнившего современного мира бесспорным признаком победы сил тёмного творца. Альбигойцы не спешат останавливаться на достигнутом, и каждого, кто противостоит влиянию порока, будь то смертный или вампир, они воспринимают лишь как очередной вызов.

Иерархия грехов Пути Катаров

Показатель	Грех	Обоснование
10	Практиковать воздержание.	Цель вашего существования — излишества, а не самоограничения.
9	Доверять окружающим.	Используйте других, иначе они используют вас.
8	Не даровать Становление на редкость безнравственному или благодетельному смертному.	Грешник лучше послужит делу зла, став вампиром; для праведника же Проклятие станет роковым испытанием.
7	Не суметь оседлать волну ярости.	Своему Зверю, как и самому себе, надлежит потворствовать.
6	Выступить против другого Альбигойца.	Тем, кто следует единому предназначению, должно исполнять его, а не враждовать друг с другом.
5	Совершить убийство на почве страсти.	Убийство не служит великой цели — мертвец не сумеет погубить свою душу.
4	Пожертвовать собственным удовольствием ради чьего-то блага.	Несите в мир пороки, а не альтруизм.
3	Упустить возможность получить наслаждение.	Материальный мир — самое место для услаждения плоти.
2	Совершить предумышленное убийство.	Сознательно убив смертного, вы сознательно лишите его возможности погубить свою душу.
1	Проповедовать воздержание.	Вампиры — воплощённое зло; цель вампира — сеять порок, а не нести спасение.

Последователи

Альбигойцы — импульсивные гедонисты, и они искренне верят в своё предназначение. Последователи этого Пути — отнюдь не пресыщенные лентяи, напротив, они исключительно деятельны и фанатично преданы идеям своего Пути. Каждый из них считает своим долгом воплощать собой все пороки материального мира и щедро делиться благами и удовольствиями с окружающими. Приверженцы Пути Катаров всегда готовы показать другим вампирам дорогу в глубины их чудовищной природы или увлечь в пучину гедонизма какого-нибудь смертного.

Превратности Пути

Альбигойцы — существа, как правило, очень страстные, вульгарные и чувственные. Они считают мир смертных громадным парком развлечений с удовольствиями и аттракционами на любой вкус, а себя — проводниками по царству наслаждений и пороков, бессмертными посланниками тёмного творца. Большинство приверженцев этого Пути очень социальны, общительны и дружелюбны; и, конечно, не стесняются использовать других для достижения собственных целей.

Распространённые способности: последователи Пути Катаров живут в реальном мире и полагают своим долгом распространение пороков, а потому наиболее востребованными способностями среди них являются социальные — главным образом хитрость и уличное чутьё. Некоторые Альбигойцы изучают тонкости финансов и законов, чтобы зарабатывать деньги и окружать себя подобающей роскошью. Наиболее интеллектуальные из последователей Пути Катаров, стремящиеся узнать больше об истоках своей идеологии, не гнушаются также оккультизма и гуманитарных наук.

Предпочитаемые Дисциплины: Альбигойцы предпочитают Дисциплины, помогающие им осуществлять своё тёмное предназначение. Наиболее полезными в деле совращения смертных считаются Доминирование и Величие. Высоко ценится также Анимализм, поскольку многие его силы находят отражение в Библии, из которой последователи Пути Катаров в своё время почерпнули немало идей.

Путь Костей

Прозвище: Гробокопатели
Добродетели: решимость и самоконтроль
Столп: Безмолвие. Гробокопатели, привычные к долгим часам безмолвных бдений, буквально излучают ауру мертвенной тишины. Приверженность этому Пути влияет на сложность любых проверок, связанных со скрытностью и попытками остаться незамеченным.

Основы идеологии: считается, что Путь Костей происходит от извращённого морального кодекса, которого придерживался клан — прародитель Джованни. С точки зрения этого кодекса совершенно неважно, о ком идёт речь, о человеке или о Сородиче — смерть в конечном итоге придёт за всеми. Наиболее ярые приверженцы Пути Костей целиком посвящают себя постижению тайн неизбежного и поискам истинной природы смерти. Что она собой представляет? Просто конец жизни? Переход души к новой, загробной жизни? Именно эти вопросы еженощно занимают умы последователей Пути Костей.

Многие вампиры верят, что Путь Костей — это упадочный Путь, приверженцы которого регулярно практикуют убийства и прочие ужасные деяния. Те же, однако, кто знаком с таинствами Пути Костей не понаслышке, знают, что истинного его последователя заботит лишь поиск смысла жизни — и нежизни. Последователи этого Пути стремятся постичь природу и предназначение смерти и таким образом узнать место всего живого в великом узоре этого мира. В конце концов, смерть неизбежно настигает всякого, и пока лишь вампиры ухитрились до поры покинуть этот неумолимый цикл.

Впрочем, природа вампиризма, как правило, не входит в сферу интересов приверженцев этого Пути — истинных учёных, готовых рискнуть собственным благополучием ради получения новых знаний о природе смертности и смерти. Далеко не все они жестоки и безжалостны, как принято считать: просто новые знания для них куда ценнее, чем любая человеческая жизнь.

Проще говоря, Путь Костей стремится объяснить не только смерть как таковую, но и её значение

Иерархия грехов Пути Костей

Показатель	Грех	Обоснование
10	Выказать страх перед смертью.	Страх суть помеха на пути учения.
9	Упустить возможность наблюдать наступление смерти.	Отказ от изучения — это отказ от понимания.
8	Совершить непреднамеренное убийство.	Случайная смерть — упущенная возможность.
7	Намеренно голодать.	Отрицание собственных потребностей не способствует пониманию.
6	Впасть в ярость.	Зверь иррационален — эмоции не способствуют пониманию.
5	Отказаться совершить убийство, когда есть такая возможность.	Теорию можно доказать только при помощи эксперимента, а без доказательств можно оперировать лишь допущениями.
4	Принять решение, основываясь на эмоциях, а не на логике.	Вампиры мертвы — мертвы должны быть и их эмоции.
3	Пожертвовать своими интересами ради чужого блага.	Смерть неизбежна — зачем заботиться о благе обречённых?.
2	Предотвратить смерть без крайней необходимости.	Смерть надлежит не предотвращать, а изучать.
1	Предотвратить смерть целенаправленно.	Эмоциональные связи подобного уровня уместны среди людей, а не среди Сородичей.

для тех, кто сумел её избежать. Путь Костей — это Путь могущества и знаний, и его последователи обладают странной властью не только над мёртвыми, но и над живыми. Многие из них наделены глубочайшими познаниями о призраках, ведь даже к ним у Гробокопателей есть целый ряд вопросов, на которые пока не удалось найти ответ, — например, что происходит, когда исчезает причина, которая привела призрака в мир живых? И куда исчезает сам призрак, навеки растворяясь в загробной пустоте?

Этика Пути

- Изучайте смерть во всех её проявлениях.
- Знайте, когда приходит смерть; ожидайте её появления.
- Ищите смысл и в смерти, и в жизни, что ей предшествует.
- Классифицируйте смерть, узнавайте, чем одна смерть отличается от другой.
- Ищите утешение и в смерти, и в нежизни — умейте отличить проклятие от спасения.
- Если смерть медлит — поторопите её.

История

Истоки этого Пути следует искать в этическом кодексе Каппадокийцев, которых Джованни уничтожили в своей погоне за властью. Обретя желаемое, лишь немногие члены новоявленного клана увидели в Некромантии нечто большее, чем очередное средство достижения своих целей, и переняли наследие своих прародителей. Последователей этого Пути немного даже среди Джованни, но практически всеми открытиями в сфере Некромантии клан обязан именно им — учёным и философам Пути Костей.

Современность

Основную массу последователей этого Пути составляют старейшины клана Джованни и небольшой процент молодёжи, искренне увлечённой изучением Некромантии и считающей её чем-то большим, чем просто источник мирской власти. Джованни, следующие Путём Костей, редко контактируют со смертными, поскольку для людей их мрачная любознательность слишком часто оказывается фатальной.

Последователи

Вампиры Пути Костей чрезвычайно любопытны и, как правило, стремятся узнать как можно больше обо всех, с кем им приходится иметь дело. Этот Путь крайне интроспективен, и алчные до власти и богатства Джованни редко становятся его приверженцами, предпочитая куда более комфортабельный подход к существованию, характерный для Человечности. Сами Гробокопатели поддерживают Джованни, но скорее при помощи своих научных и оккультных открытий, а не через посредство достижения политических целей клана.

Превратности Пути

Вампиру, следующему Пути Костей, надлежит быть отстранённым, но внимательным. Несмотря на то что Гробокопатели не испытывают перед смертью особого пиетета, они относительно редко помогают кому-нибудь умереть, предпочитая наблюдать за всем происходящим со стороны, однако если у какого-нибудь вампира, менее склонного к фатализму, будет на этот счёт другое мнение, последователь Пути вряд ли станет активно препятствовать этому незваному спасителю — скорее примет к сведению, что время субъекта ещё не пришло.

Распространённые способности: Сородичи из числа последователей этого Пути, естественно, выбирают способности, помогающие им вести свои жуткие исследования. Предпочтение отдаётся главным образом знаниям, в первую очередь медицине, оккультизму и естественным наукам.

Предпочитаемые Дисциплины: последователи этого Пути, естественно, изучают Некромантию, нередко расширяя спектр доступного им восприятия за счёт Ясновидения. Кроме того, ходят слухи, что некоторые старейшины Пути сумели разработать ряд уникальных мистических искусств, призванных помочь им в вопросах исследования смерти.

Путь Смерти и Души

Во времена образования Шабаша Цимисхи также успели вдохновиться учением Каппадокийцев и создали на его основе Путь, который назвали Путём Смерти и Души. Вампиры Шабаша считают его уникальным, но со стороны Путь Смерти и Души практически ничем не отличается от Пути Костей, и с точки зрения правил эти два Пути совершенно идентичны.

Путь Крови

Прозвище: Дервиши

Добродетели: решимость и самоконтроль

Столп: Убеждённость. Последователи Пути Крови осознают важность стоящей перед ними цели и твёрдо намерены её достичь. Приверженность этому Пути влияет на сложность проверок воли.

Основы идеологии: последователями этого Пути являются почти исключительно ассамиты, но теоретически его таинств может причаститься любой вампир, который сумеет продемонстрировать искреннюю верность делу клана. Основной принцип этого Пути гласит, что все остальные дети Каина (Кхайина, как называют его Ассамиты) — презренные слабаки, годные лишь на то, чтобы вознести потомство Хакима (легендарного основателя клана) к Единению, просветлённому состоянию мистической трансцендентности. Хаким учит, что главная задача его потомков — паразитировать на остальных Сородичах или уничтожать их, дабы избавить мир от их скверны.

Ассамиты, придерживающиеся Пути Крови, следуют двум основным его заповедям. Первая заповедь учит, что главная задача Клана — убедить всех остальных Сородичей в их нечистой, презренной сущности и позволить им оправдать своё существование служением во благо Пути и его последователей. Сородичи по самой сути своей — это скверна, распространившаяся по всей земле, и служение идеям Хакима — единственный способ искупить этот грех. Если же вампир откажется принять эту истину, его надлежит уничтожить. До проклятия Тремер самым предпочтительным способом убийства Ассамиты считали диаблери — так кровь убитого могла понизить поколение убийцы и приблизить того к престолу Хакима. Однако теперь, когда над кланом довлеет проклятие, Ассамиты, лишившиеся возможности пить кровь других вампиров, берут их витэ в качестве платы за свои услуги, продолжая преданно исполнять наставления Хакима в ожидании ночи, когда проклятие будет, наконец, снято. Конечно, последователи Пути Крови — отнюдь не безумные убийцы, однако они ни в грош не ставят нежизни других Сородичей, и если у Дервиша нет очень веской причины не убивать того или иного вампира, то этого вампира, скорее всего, ожидает смерть. Последователи этого Пути представляют прямую и явную угрозу для всех остальных Сородичей, и их крайне редко связывают союзнические отношения с кем-либо, помимо других ассамитов. Тем не менее кровь есть кровь, и ни один ассамит в здравом уме не станет отрицать ценность деловых связей с глобальным вампирским сообществом.

Лишь немногие молодые ассамиты знают о существовании Пути Крови, не говоря уже о том, чтобы быть его последователями: клан слишком тщательно оберегает свои тайны, чтобы доверять их тем, кто ещё не доказал свою надёжность. Несколько сотен лет назад из-за своей кровожадности Ассамиты уже ощутили на себе гнев Детей Кхайина, и сегодня они не испытывают никакого желания снова обращать на себя ярость этого нечистого племени. Поэтому на Путь Крови, как правило, встают лишь самые способные и заслуженные из ассамитов.

Этика Пути

- Неотступно следуйте учению Хакима.
- Смертные недостойны внимания вампиров. Кормитесь, только когда голодны.
- Не упускайте возможность добыть витэ Сородича любого поколения. Сила Крови — залог победы клана.
- Не поддавайтесь ярости Зверя — утратив над собой контроль, вы станете слабее.
- Ищите знания, которые помогут клану в войне против презренных отродий Кхайина.
- Несите слово Хакима другим Сородичам. Если слово будет отвергнуто — да приблизит вас их кровь к милости Кхайина.

История

Ассамиты практиковали раннюю версию этого Пути за сотни лет до появления Шабаша и Камарильи. Их кровожадность стала причиной открытого противостояния с могучими старейшинами, отчаянно искавшими любые способы остановить разбушевавшихся диаблеристов. Вскоре Ассамиты ощутили на себе всю тяжесть гнева остальных кланов, оказавшись в той же ситуации, что и анархи во времена своего Восстания. Вскоре Тремер Камарильи наложили на клан Ассамитов проклятие, благодаря которому его члены утратили возможность пить витэ других Сородичей и совершать над ними диаблери. В свете этих прискорбных для клана событий Ассамиты изменили некоторые постулаты Пути Крови — на протяжении долгих веков они вынуждены придерживаться реформированной версии изначального учения.

Современность

Смертоносная по отношению к другим Сородичам природа этого Пути является одной из причин страха и недоверия, которое вампиры испытывают по отношению к Ассамитам. Последователями Пути Крови в подавляющем большинстве своём являются старейшины и анциллы, и этот Путь ведёт их — и их клан — к прямому конфликту со всеми остальными вампирами. Конечно, последователи Пути Крови милостиво дают другим Сородичам шанс проникнуться идеями своего «единственно верного» учения, так что среди Дервишей изредка можно встретить и представителей других кланов.

Иерархия грехов Пути Крови

Показатель	Грех	Обоснование
10	Убить смертного ради пропитания.	Человеческая кровь — пища для тела, но убийство малых сих — яд для души.
9	Нарушить слово, данное другому ассамиту.	Сплочённость — орудие священной миссии Ассамитов.
8	Не дать вампиру из другого клана шанс принять истинную веру.	Дети Кхайина прокляты и должны быть спасены.
7	Оставить в живых неверного, отринувшего истинную веру.	Тот, кто отвергает учение Хакима, сам обрекает себя на гибель.
6	Впасть в ярость.	Хаким учит владеть собой, а не потакать своим слабостям.
5	Упустить новое знание о детях Кхайина.	Чтобы успешно противостоять своим врагам, нужно знать о них всё.
4	Не потребовать кровь в качестве платы за услуги.	Насколько бы слабой ни была витэ, в клане всегда найдётся тот, кому она пригодится.
3	Отказать в помощи более просветлённому последователю Пути.	Эгоизм — верный путь в тенёта пешек Кхайина.
2	Не заплатить кровавую десятину.	Хаким лично заповедал этот обычай всем своим потомкам.
1	Выступить против другого ассамита.	Самое страшное преступление против Пути и клана.

Непосвящённые, как правило, просто слепо следуют учениям Хакима и не задают лишних вопросов, однако мудрецы рано или поздно обретают понимание истинной цели Пути — достижения Единства. Стремясь завладеть Кровью предтеч и всех их презренных потомков, последователи Пути Крови надеются сконцентрировать всю мощь Проклятия Каина в руках достойнейших из его детей — вампиров клана Ассамитов. Если верить учению Пути, это единственный способ верно разыграть эндшпиль великой игры и предотвратить Геенну. Старейшие последователи Пути Крови практикуют телесную и ментальную чистоту, которая достигается путём строжайшей аскезы и длительных медитаций; слухи о Сородичах, сумевших достичь таким образом трансцендентного состояния наподобие легендарной Голконды, то и дело будоражат всё вампирское сообщество.

Последователи

Ночи последователей этого Пути заняты изучением священных текстов, обращением неверных и нанесением выборочных ударов по отдельным фигурам вампирского сообщества. Фанатики до мозга костей, Ассасины не раздумывая уничтожат любого, кто помешает им получить свою кровавую плату или отправить десятину своим сирам и владыкам Аламута. Прозелитизм[1] Ассамитов направлен главным образом на вампиров младших поколений: чем дальше Сородич отстоит от нечестивого прародителя своего клана, тем больше вероятность того, что он сумеет отринуть его зло и встать на праведный путь.

Превратности Пути

Этот Путь проповедует вольное искусство убийства Сородичей и накопления их крови. Более просвещённые последователи Пути Крови также занимаются поисками любых знаний, способных помочь им избавиться от проклятия Тремер. Сами последователи Пути Крови видят себя отнюдь не безумными чудовищами, убивающими Сородичей направо и налево, а будущими спасителями мира, не больше и не меньше. Все последователи Пути стремятся к мистическому Единению с легендарным Хакимом,

1. Прим. пер.: от греческого «прозелитос» – обращённый. Стремление обратить других в свою веру; деятельность, направленная на достижение этой цели.

однако даже те, кому, по слухам, удалось достичь этого состояния, затрудняются объяснить его природу. Большинство Дервишей полагает, что по сути своей Единение сродни Голконде или другому трансцендентному состоянию, достигнув которого, вампир сбрасывает оковы своего Проклятия и обретает окончательное единение со своей истинной вампирской природой.

Распространённые способности: боевые и оккультные способности помогают последователям Пути Крови исповедовать и придерживаться его принципов. Наиболее востребованными из них являются атлетика, драка, фехтование, запугивание и оккультизм.

Предпочитаемые Дисциплины: наиболее полезными для последователя Пути Крови Дисциплинами считаются Упокоение, Сокрытие и Стремительность. Некоторые последователи, занимающиеся мистическими изысканиями, изучают также и Тауматургию.

Путь Крови без проклятия Тремер

Если вы играете за Ассамитов, избавившихся от кровавого проклятия Тремер (и, соответственно, обладающих клановым изъяном, описанным во врезке на стр. 458), то заповеди Пути Крови будут требовать не делиться кровавой десятиной со своим кланом, а совершать диаблери при каждом удобном случае. Соответственно, на четвёртой ступени Иерархии грехов будет стоять «Не выпить кровь слабейшего», а на второй — «Упустить возможность понизить своё поколение».

Путь Лилит

Прозвище: Бахари, Лилим

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Бедствия. Бахари ищут просветления в боли, и она исправно служит им источником силы. Приверженность Пути Лилит влияет на все проверки, пул которых уменьшен из-за модификатора здоровья персонажа.

Основы идеологии: с точки зрения большинства каинитов Шабаша дошедшие до настоящего времени отрывки учения Лилит, иногда ошибочно приписываемые «Циклу Лилит», считаются еретическими. В этих отрывках пересказывается запутанная альтернативная история Создания, в которой Лилит, отведавшую плодов древ Жизни и Познания и пожелавшую стать равной самому Господу, изгоняют из райского сада на просторы пустой и безжизненной Земли, где она и обретает желанное могущество. Лишения и боль стали её суровыми учителями, а жаркое пламя и острые шипы — её новым садом, отражением всех пережитых ею мучений и выстраданного просветления. Наставница Каина, прародительница чародейства, мать богов, Лилит обильно окропила семена мудрости собственной кровью, и они дали щедрые всходы. Отныне всякий, кто сумеет пройти сквозь огонь и лёд, может причаститься их плодов, обретя откровение — ключ к полной независимости и абсолютной свободе.

Бахари — вампиры и другие обитатели тайного мира, называющие себя последователями этого Пути, — придерживаются древних практик, заповеданных им ещё самой Лилит. Следуя примеру матери-богини, они провозглашают себя детьми, Лилит — строгой матерью, а испытание болью — уроком, цель которого состоит в том, чтобы сбросить присущие детству оковы беспомощной слабости и, узрев истину, обрести свободу и вместе с нею — великую силу. Идя сквозь огонь и лёд, терзая свои тела острым железом, терпя муки и лишения, каждый Бахари готовит своё тело к восприятию истинного чувства, а разум — к осознанию неразрывной целостности окружающего мира. Именно там, на головокружительной вершине осознания, на самом острие нестерпимой муки и сокрыта тайна творения, познав которую, последователь Пути поймёт, что весь мир перед ним суть податливая глина, а он — его новый ваятель.

Стоит помнить, однако, что Бахари лишены совести и сострадания. Они искренне верят, что клинок просветления даётся в руки лишь тем, у кого хватит духу обагрить его собственной кровью. Те, кому это не по силам, достойны сожаления, но не поддержки. Не стоит тратить время и ресурсы на тех, кто сам не обладает стремлением страдать, меняться и расти. Иерофанты, вампиры-жрецы Лилит, выбирают тех, кто сам услышал её песнь, и подвергают их мукам и унижениям до тех пор, пока неофит не узрит вдалеке сияние истины. Только тогда придёт время утереть слёзы страдания, исцелить нанесённые раны, любящей рукой унять причинённую боль и наставить на путь истинный новоявленное дитя Тёмной Матери.

Этика Пути

- Боль — единственный путь к вознесению.
- Будьте учителями, мучителями и возлюбленными для тех, кто ищет просветления.
- Практикуйте своё учение. Мудрость бесполезна, если не воплощать её в жизнь.
- Взращивайте сад, дабы он служил зерцалом вашего созидательного могущества.

Иерархия грехов Пути Лилит

Показатель	Грех	Обоснование
10	Утолить голод при первых признаках его приближения.	Лишения и голод научили Лилит выживать.
9	Стремиться к преходящему богатству и земному могуществу.	Истинное богатство — плод не земной, но духовный.
8	Не указать другому на ошибки в отношении Каина и Лилит.	Каин был убийцей, предателем и глупцом, а потому не заслуживает преклонения.
7	Сожалеть о причинённой другим боли.	Боль и страдания позволяют учиться и расти над собой.
6	Не принять участия в обряде Бахари.	Древние обряды таят в себе ключи к пробуждению.
5	Бояться смерти.	Смерть — это лишь неизбежный переход к другой форме существования.
4	Совершить убийство живого или неживого существа.	Смерть лишает шанса встать на истинный путь.
3	Упустить возможность отыскать фрагмент учения Лилит.	Следы трудов Лилит сокрыты повсюду — их надлежит отыскать.
2	Упустить возможность причинить боль и страдания.	Будь суровым наставником, и пусть боль будет твоим уроком.
1	Избегать боли.	Боль — это ключ к перерождению. Избегать боли — коснеть во мраке невежества.

- Ищите тех, кто стремится к истине, и указывайте им путь.
- Делитесь с вашими братьями накопленными знаниями и пережитой болью.

История

Если верить апокрифам, культ Лилит зародился более тысячи лет назад, когда некий вампир — один из мафусаилов — отправился в глубины Африканского континента на поиски артефактов прошлого и наткнулся на странные письмена, которые и поведали ему историю Тёмной Матери. Изгнанный смертными и демоническими защитниками святыни, этот каинит вернулся домой, унося с собой драгоценные тайны, почерпнутые из прочитанных им отрывков древних сказаний. В течение следующих лет вокруг него образовалась группа вампиров-последователей, интеллектуалов и мистиков, принявшихся медленно, но верно распространять обретённое знание — это были первые шаги приверженцев нового Пути, Пути Лилит. Вскоре Путь перестал быть просто учением и, превратившись в культ, начал постепенно обрастать религиозными обрядами и церемониями, привнесёнными его новыми последователями.

Путь Лилит никогда не пользовался особой популярностью среди членов Шабаша, где всегда правил бал антитетический[1] ему Путь Каина, но Бахари в рядах Меча Каина были всегда, и культ Лилит сумел не только выжить, но и распространить своё влияние на некоторых старейшин Камарильи. По мере того как в вампирском сообществе растёт страх перед грядущей Геенной, апокрифические учения Пути Лилит начинают привлекать всё новых и новых вампиров, согласных видеть в Каине самоуверенного глупца, проклятого великой силой, природу которой он попросту отказался понимать, и стремящихся объединиться в поисках альтернативного способа пережить неизбежный Конец Времён. В откровениях Тёмной Матери они видят путь, который позволит им шагнуть за границы своей вампирской природы и избежать гнева предтеч.

Современность

Современные Бахари унаследовали многие традиции своих предшественников. Последователи этого Пути вообще редко отвергают чужие ритуалы и верования, полагая, что путь к просветлению лежит через понимание всех тайн мира. Поэтому Бахари

1. Прим. пер.: от греческого «антитезис» — противопоставление.

практикуют множество всевозможных религиозных обрядов, изучают чужие духовные обычаи и быстро перенимают новые оккультные практики. Такая открытость позволяет Бахари активно участвовать в торговле мистическими знаниями — Лилим не гнушаются вести дела ни с магами, ни с призраками, ни с другими хранителями древних тайн. Некоторые из обрядов Бахари считаются странными и причудливыми даже по меркам Шабаша — несмотря на то, что основным условием лояльности последователей Пути Лилит является возможность придерживаться собственных духовных практик, истинно верными Бахари всегда остаются только самим себе.

Последователи

Бахари живут насыщенно и бурно, постоянно стремясь к переменам и новому опыту. Их привлекает всё, что возмущает и отпугивает других, и они никогда не упускают шанса выманить кого-нибудь за границы банальной повседневности. Превыше всего Бахари ценят стремление к саморазвитию и углублению собственных представлений об окружающем мире, поэтому представители этого Пути не гнушаются ни обществом бедняков, ни компанией сильных мира сего. В мире смертных Бахари обычно производят впечатление личностей ярких и таинственных, а во время обрядов предпочитают облачаться в длинные свободные одеяния и маски из резного дерева и кости.

Вопреки распространённому мнению, среди последователей Пути Лилит встречаются не только женщины, хотя большинство Бахари действительно составляют именно вампирши. Лилим с готовностью принимают любого, кто способен отбросить прочь покрывало младенческого неведения и встать на болезненный путь духовного взросления.

Превратности Пути

Лилим отвергают устоявшиеся условности и попирают устои общества, стремясь огнём и плетью заставить окружающих переосмыслить своё отношение к миру и, пережив болезненный урок, стать сильнее. Бахари пристально следят за теми, кто стоит на самом краю понимания, готовясь в нужный момент преподнести им последнее душераздирающее откровение на пути к обретению силы. Боль и даже смерть — величайшие из даров, ибо только через них личность способна познать свою истинную суть. Каждый должен найти таящиеся в себе семена плодов Познания и Жизни и, взрастив их, стать творцом собственной вселенной. Недаром именно ухоженный сад — символ заботливо сохранённой и преумноженной жизни — служит отражением того, чего достиг и что сумел познать каждый убеждённый Бахари.

Распространённые способности: медицина — ключ к пониманию того, как дарить боль, но не смерть, — первая и самая необходимая способность для любого последователя Пути Лилит. Древние тайны не раскрыть без оккультизма, а гуманитарные и естественные науки служат бесценным подспорьем в деле поисков истины.

Предпочитаемые Дисциплины: скитаясь по пустой и безжизненной Земле, Лилит сумела раскрыть в себе массу сверхъестественных сил и способностей, которые помогли ей выжить. Именно к Лилит Бахари возводят происхождение таких Дисциплин, как Анимализм, Стремительность, Стойкость и Сокрытие.

Путь Ночи

Прозвище: Нигилисты

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Тьма. Нигилисты источают вокруг себя ауру внутренней тьмы, которая позволяет им чуять тонкий аромат самых сумрачных тайн и сокровенных страхов, погребённых в темнейших закоулках чужих душ. Приверженность Пути Ночи влияет на все проверки, связанные с попытками сыграть на внутренней тьме жертвы, будь то стремление выманить из продажного политика его грязные секреты или попытка заставить святошу нарушить обет целомудрия.

Основы идеологии: последователи Пути Ночи безоговорочно принимают своё проклятие; более того, они убеждены, что смысл существования вампира — способствовать его дальнейшему распространению. Боль придаёт нежизни остроту, а страдать, как известно, всегда веселее в компании. Большую часть последователей этого Пути составляют молодые вампиры из клана Ласомбра, с радостью готовые пожертвовать собственными душами в обмен на возможность погрузить мир в пучину зла.

Идеология Пути Ночи во многом опирается на догмы католической церкви, но основной упор делает на концепцию проклятия, а не искупления. Согласно положениям этого Пути, каждый вампир суть кара, ниспосланная на Землю, и его задача — творить зло, исполняя тем самым волю высших сил. Всякий носит в себе первородный грех, но тот, кто выбирает для себя Путь Ночи, должен не искупать его, а взращивать и упиваться им. Жизнь и нежизнь — две стороны одного проклятия, и тот, кто отказывается использовать дарованный ему потенциал, суть заблудший агнец, готовая пожива для первого встречного волка.

Путь Ночи — один из самых страшных Путей, поскольку единственной целью его последо-

Иерархия грехов Пути Ночи

Показатель	Грех	Обоснование
10	Убить смертного ради пропитания.	Мёртвые смертные не испытывают страх.
9	Руководствоваться чужими интересами.	Нет времени участвовать в чужих интрижках.
8	Не проявлять изобретательность в своих бесчинствах.	Сила привычки искушает использовать одни и те же трюки, но не стоит увлекаться: со временем они приедаются и теряют былую эффективность.
7	Просить о помощи.	Тот, кто не может позаботиться о себе сам, рано или поздно плохо кончит.
6	Совершить непреднамеренное убийство.	Бог создал вампиров порождением кошмаров, а не бездумными убийцами.
5	Подчиниться воле другого Сородича.	Извечная Борьба лишь отвлекает Проклятых от истинного предназначения.
4	Совершить преднамеренное убийство или убийство в состоянии аффекта.	Смерть никому не служит — она лишь отнимает у вас потенциальных жертв.
3	Помочь другому.	Состраданию нет места в мёртвом сердце вампира.
2	Признать чужую власть.	Все Сородичи равны перед замыслом Божьим.
1	Раскаяться в содеянном.	Предназначение Сородича — вызывать раскаяние, а не испытывать его.

вателей является прямая и намеренная травля окружающих. Стоит отметить, впрочем, что последователи этого Пути — не просто садисты и угнетатели. Идея, которая ими движет, состоит в том, что каждого носителя Проклятия Каина сама судьба обязывает быть гонителем Детей Сифа, и, подчиняясь своей судьбе, каждый Нигилист надеется рано или поздно сыграть уготованную ему роль, сойти со сцены и обрести вечный покой. Однако если вынести эту высшую идею за скобки, Путь Ночи — это путь враждебности и антагонизма всему сущему, а его последователи могут вывести из себя кого угодно.

Этика Пути

- Пусть никто не избегнет вашей скверны.
- Искушайте и устрашайте всех, кто вас окружает. Пусть слабый падёт — сильного это испытание сделает лишь сильнее.
- Вдохновляйте окружающих принять внутреннюю тьму.
- Испытайте на себе всё, что только можно, и никогда не останавливайтесь на достигнутом.
- Смерть — это средство, а не цель.
- Сородичи прокляты Богом, нам предначертано быть хищниками, как смертным предначертано быть нам добычей.

История

О происхождении и развитии этого Пути не сохранилось практически никаких свидетельств. Кто-то возводит его историю к средневековым культам смерти, кто-то — к сатанинским кабалам, безумным мафусаилам и даже духовным практикам первой жены Адама, Лилит, и её детям. Как бы то ни было, идеи Пути Ночи со временем отвергли все вампиры, сохранившие хоть какие-то крохи Человечности. Кое-кто подозревает, что своим существованием этот Путь обязан линии крови Ласомбра, члены которой называют себя Чёрными Ангелами и стремятся посеять раздор в рядах своих сородичей, вербуя сторонников из числа особо впечатлительных и внушаемых неонатов клана.

Современность

Нет греха настолько ужасного, чтобы последователь Пути Ночи отказался его совершить, и нет уз настолько священных, чтобы тот не решился

их предать. Вампиры Пути Ночи очень близко связаны с миром смертных — именно им приходится нести на себе основное бремя их хищнических бесчинств. Провозвестники вечного проклятия, Нигилисты упиваются тайными страхами и страданиями смертных и с радостью преумножают их каждый раз, когда выпадает подходящая возможность.

Как это ни иронично, но последователей этого Пути отличает самое искреннее почтение к тем, кого они считают носителями истинного добра или высшего блага. Так, например, ходят слухи, что один печально известный Пастырь-Нигилист, принимая Окончательную смерть от руки инквизитора, предки которого на протяжении трёх поколений шли по его следу, смиренно поблагодарил своего убийцу за избавление.

Последователи

Среди представителей Пути Ночи встречаются в основном ласомбра, хотя время от времени пастырям-Нигилистам удаётся наставлять на этот Путь и представителей других кланов. Приверженцы Пути Ночи не пользуются уважением других Ласомбра, поскольку, по мнению большинства членов клана Пастырей, Пути Ночи недостаёт благородства. Конечно, многие ласомбра отвергают Человечность в пользу популярных в Шабаше Путей Просветления, но Путь Ночи — это стезя самых беспринципных и отъявленных негодяев.

Превратности Пути

Вампиры Пути Ночи непрестанно терроризируют своих жертв, и происходит это вне зависимости от того, кто их окружает. Приверженцы этого Пути не любят убивать — это отпугивает потенциальных жертв, — но не гнушаются делать это в случае необходимости, например, для того, чтобы превратить чужую скорбь в рычаг давления или просто избавить себя от лишних проблем. В каком-то смысле Нигилисты даже заботятся о смертных, показывая им, что их ждёт в посмертии, если они не покаются при жизни, но никто из последователей Пути Ночи, конечно, никогда открыто в этом не признается. С собственной точки зрения Нигилисты — чистое и незамутнённое зло во плоти.

Распространённые способности: последователи этого Пути предпочитают способности, которые позволяют им мучить своих жертв: драку, запугивание, фехтование и медицину (в первую очередь физиологию).

Предпочитаемые Дисциплины: последователи ценят Затмение за ужас, который эта Дисциплина вселяет в окружающих, а Мощь — за боль, которую она позволяет причинить.

Путь Парадокса

Прозвище: Шилмуло[1]

Добродетели: решимость и самоконтроль

Столп: Уверенность. Шилмуло верят, что всегда находятся в нужном месте и в нужное время и делают именно то, что должны делать — и это работает. Приверженность Пути Парадокса влияет на все проверки, связанные с попытками манипулировать окружающими или вести их за собой.

Основы идеологии: Путь Парадокса вдохновлён философией индуизма, и практикуют его в основном вампиры клана Равнос. Основная идея этого Пути состоит в том, что каждого вампира тяготит кармический долг перед великим циклом времён. Если верить учениям Пути Парадокса, то все вампиры навеки заперты вовне Майи — иллюзорного восприятия вселенной. В то время как всё живое вовлечено в нескончаемый цикл перерождений, именуемый сансарой, Сородичам удалось покинуть этот замкнутый круг, правда, ценой утраты своего предназначения — дхармы. Теперь вместо утраченной дхармы вампирам остаётся только одно — постичь Майю, чтобы развеять, наконец, иллюзию, скрывающую от них великую и абсолютную Истину.

Впрочем, главным методом достижения этой великой цели для Равнос остаётся изощрённая ложь. Сородичи относятся к Равнос с большим недоверием, и вряд ли кто-нибудь из них воспримет слова Обманщика всерьёз, даже если тот скажет им самую чистую правду. Так что Равнос ничего не остаётся, кроме как прибегать ко всевозможным хитростям и уловкам как к единственному действенному способу достижения поставленных целей. Сами Равнос, как и многие другие Сородичи, называют вампиризм проклятием, но, в отличие от прочих, считают его следствием их ошибочного понимания Майи. Другие вампиры также покинули цикл перерождения, но, в отличие от Шилмуло, так и не осознали ни своей ошибки, ни того, что её необходимо исправить. Шилмуло, понимающие бремя своего кармического долга, возвращают их души в колесо сансары единственным доступным им способом — через Окончательную смерть.

Этика Пути

- Даруйте Становление только членам своей касты и только если это абсолютно необходимо.
- Направляйте заблудших на путь их дхармы.
- Уничтожайте других Сородичей, ибо они чужды Майе.
- Искупите кармический долг, развейте иллюзию Майи и вернитесь в колесо сансары.
- Используйте обман во имя достижения своих целей, ибо окружающие погрязли в грехе неверия.
- Расстраивайте планы предтеч, возвращая их потомство в колесо сансары.

История

Этот Путь завоевал свою популярность среди Равнос в последние ночи Римской Империи. Кое-кто даже считает, что иллюзии и ложь Обманщиков сыграли немалую роль в падении этого некогда великого государства. Если верить самим Равнос, то вслед за Римом Путь Парадокса сам пришёл в упадок, где и пребывал на протяжении многих сотен лет, пока не произошло некое потрясающее и загадочное событие, заставившее вампиров клана Равнос переосмыслить свои убеждения.

Современность

Было бы большим упрощением сказать, что смысл этого Пути состоит в том, чтобы уничтожать других вампиров и искупать кармический долг. Напротив, этот Путь исключительно строг и требователен к своим последователям. Шилмуло готовы пойти на любую хитрость ради того, чтобы устроить своей жертве достойное испытание, в ходе которого та сумела бы раскрыть свой тайный потенциал и обрести дхарму. Пока же последователи Пути Парадокса продолжают путешествовать по всему миру, презираемые Сородичами, которые просто не понимают, какие мотивы скрываются за проделками коварных Шилмуло.

Последователи

Большинство последователей Пути Парадокса — равнос, но изредка встречаются в их рядах и малкавиане, и даже гангрелы. Также стоит отметить всё возрастающую со временем космополитичность клана Равнос, наглядно демонстрирующую тот факт, что далеко не все Шилмуло продолжают придерживаться кастовых обычаев так же ревностно, как в прежние времена.

Превратности Пути

Последователи Пути Парадокса, как правило, относятся к другим вампирам с презрением, полагая, что они по невежеству или из высокомерия отказываются признавать довлеющий над ними кармический долг, требующий возвращения в колесо перерождения. Шилмуло просто не остаётся ничего иного, кроме как взвалить бремя этого долга на собственные плечи и устроить заблудшей душе возвращение в сансару на собственных условиях. Для этого Шилмуло должен либо сплести сложную паутину хитрости и обмана, призванную наделить другого вампира пониманием его истинной дхармы, либо просто уничтожить его, чтобы вернуть пропащую душу в сансару, навстречу новому перерождению и новой дхарме.

1. Прим. пер.: «холодная смерть» – цыганское слово для обозначения вампиров.

Иерархия грехов Пути Парадокса

Показатель	Грех	Обоснование
10	Даровать Становление женщине.	Женщина — дарительница жизни, а не вместилище смерти.
9	Даровать Становление смертному из чужой касты.	Чужаку сложно понять всю глубину философии Парадокса.
8	Уничтожить другого Шилмуло.	Вопреки расхожему мнению, собственный дом — не место для благих дел.
7	Убить смертного ради пропитания.	Смерть лишает человека шанса исполнить свою дхарму.
6	Упустить возможность уничтожить последователя другого Пути.	Того, кто уже не способен узреть истинный Путь, надлежит вернуть в колесо сансары.
5	Убить смертного не ради спасения собственной жизни.	Убитый мог не успеть познать свою дхарму, и лишить его такой возможности — большой грех.
4	Не помочь заблудшему найти свою дхарму.	Поиски дхармы — наш кармический долг перед богами.
3	Поставить цели фракции превыше собственной дхармы.	Верность Шилмуло должна принадлежать богам, а не товарищам.
2	Стать вассалом уз крови.	Узы крови могут остановить вашу руку, если кармический долг заставит вас уничтожить своего господина.
1	Даровать Становление без необходимости или по личным мотивам.	Вы должны возвращать души в сансару, а не вырывать их из цикла перерождений.

Распространённые способности: последователи этого Пути предпочитают способности, которые позволяют им получить преимущество над окружающими, — бдительность, эмпатию, хитрость, скрытность и расследование.

Предпочитаемые Дисциплины: последователи Пути Парадокса активно практикуют Фантасмагорию как способ манипулировать иллюзиями — могучими и бесплотными порождениями Майи. Кроме того, Шилмуло ценят Стойкость, способную защитить их от гнева тех, кого они пытаются спасти, и Ясновидение, которое позволяет раскрывать секреты незримого мира.

Путь Преображения

Прозвище: Преобразители

Добродетели: решимость и инстинкты

Столп: Бесчеловечность. Преобразители последовательно стремятся максимально отдалиться от своей первоначальной, человеческой природы. Приверженность Пути Преображения влияет на все проверки запугивания, а также на проверки манипуляции, но только в том случае, если устрашение собеседника сыграет персонажу на руку.

Основы идеологии: мир — это последовательность эволюционных звеньев, и Сородичи в этой последовательности настолько же выше людей, насколько сами люди выше зверей. Последователи Пути Преображения — мистики и метафизики клана Цимисхов, занятые проблематикой поиска и достижения пути, ведущего за пределы вампиризма. Практикуя и оттачивая искусство Преображения, Цимисхи считают, что эта Дисциплина в конце концов позволит им полностью раскрыть свой потенциал и переступить через ограничения плоти. Однако стоит послушать одного из Нелюдей-Преобразителей лично, и чудовищная природа их философии становится очевидной. Все они искренне верят в то, что апофеозом этого метафизического пути является божественность, и любой из них пойдёт на всё — абсолютно на всё — ради достижения этой цели.

Цимисхи исключительно прилежны во всём, что касается приверженности идеалам Пути. Проводя и сопоставляя результаты своих эксперимен-

Иерархия грехов Пути Преображения

Показатель	Грех	Обоснование
10	Упустить возможность утолить голод.	Голод отвлекает от дела.
9	Предаваться излишествам.	Гедонизм — препятствие на пути к высшей цели.
8	Искать чужих знаний.	Преображение — это тайна, которую надлежит раскрыть самостоятельно.
7	Делиться знаниями с другими.	Знание должно постигать, а не демонстрировать.
6	Не пойти на убийство ради знаний.	Чтобы окончательно отринуть смерть, её необходимо познать.
5	Не суметь оседлать волну ярости.	Чтобы окончательно отринуть Зверя, его необходимо познать.
4	Считаться с нуждами окружающих.	Тот, кто неспособен познать тайны Преображения, недостоин внимания.
3	Упустить возможность провести эксперимент, в том числе смертельно опасный.	Практические исследования — ключ к постижению Пути.
2	Не изменять собственное тело.	Физические преобразования — ключ к духовному преображению.
1	Продемонстрировать сострадание.	Забота о судьбах окружающих — путь к деградации, а не к божественности.

тов над живыми, мёртвыми и неживыми подопытными (а также над любыми сверхъестественными существами, случайно оказавшимися у них в руках, будь то пленные оборотни или странствующие феи), Нелюди разрабатывают сложные теории, призванные объяснить, что же именно представляет собой следующая ступень вампирского развития. Однако замкнутые отшельники-цимисхи редко делятся достижениями и открытиями с другими Преобразителями, поэтому эволюцию самого Пути Преображения сильно замедляет тот факт, что каждый его последователь на протяжении всей своей нежизни теряет массу времени, решая задачи, уже давно решённые кем-нибудь из его коллег.

Этика Пути

- Изучайте тонкости всех этапов жизни, умирания и смерти.
- Не отягощайте себя сомнениями в отношении смертных — по сравнению с Сородичами это низшая ступень развития.
- Не делитесь знанием с другими, ибо оно слишком ценно, чтобы отдавать его в руки недостойным.
- Не гнушайтесь слушать голос Зверя и не бойтесь отвергать его позывы: истинное понимание нежизни доступно лишь тому, кто готов испытать на себе всё.
- Изменяйте и улучшайте собственную плоть — перемены плоти рано или поздно коснутся и души.
- Игнорируйте нужды и желания окружающих, ибо их слепота способна сбить с пути даже лучший из умов.

История

В уединении своих мрачных убежищ Цимисхи тысячелетиями изучали тонкости Пути. Этот клан всегда был склонен к мистицизму, и Преобразители стремились найти этому потенциалу практическое применение. Внешний мир мало волнует последователей Пути Преображения, и многие из них ради него подчас пренебрегают даже интересами собственного клана.

Современность

Большинство Преобразителей состоит в рядах Шабаша, но активное участие в делах фракции они принимают лишь, когда дело касается мистических и эзотерических материй. Фактически же история этого Пути куда длиннее истории любой из существующих ныне фракций, а его последователи

настолько проникнуты древними верованиями и убеждениями, что на их фоне любые политические разногласия Сородичей кажутся не более чем шумной ссорой неразумных детей.

Последователи

Последователи Пути Преображения — наиболее чуждые из существ, которые только могут повстречаться рядовому Сородичу. Преобразители холодны, логичны и совершенно бесчеловечны. Их больше заботят материи метафизические, нежели этические — именно это и заставляет многих думать, что каждый вампир, ступивший на этот Путь, в буквальном смысле начинает преображаться в нечто совершенно иное. Естественно, Преобразители не ограничиваются внутренними изменениями и начинают изменять себя физически; многие из них заходят настолько далеко, что перестают походить не только на мужчин или женщин, но и утрачивают вообще всякое сходство с людьми.

Превратности Пути

Путь Преображения неразрывно связан с постоянным проведением всевозможных экспериментов, большинство из которых Преобразители предпочитают скрывать от посторонних глаз. Этот Путь — путь отшельников и одиночек, контактирующих с внешним миром лишь ради утоления голода. Окружающие интересуют Преобразителей лишь как средство достижения собственных целей.

Распространённые способности: последователей этого Пути интересуют лишь знания, в первую очередь — оккультизм, медицина и естественные науки. Некоторые Преобразители также изучают гуманитарные науки, в основном философию и теологию, надеясь таким образом максимально расширить область изысканий.

Предпочитаемые Дисциплины: цимисхи-Преобразители уделяют львиную долю своего внимания клановой Дисциплине Преображения. Крайне полезными вспомогательными Дисциплинами считаются Тауматургия и Ясновидение.

Путь Тифона

Прозвище: Теофидиане (это прозвище используют только они сами; посторонние называют их Совратителями или Змеями, как и всех последователей Сета)

Добродетели: решимость и самоконтроль

Столп: Набожность. Теофидиане рассматривают всё происходящее с точки зрения преданных служителей Сета. Приверженность Пути Тифона влияет на все проверки, связанные с попытками вербовки новых сторонников или противостояния силам, опирающимся на веру в других божеств (например, Истинной Вере — см. стр. 400).

Основы идеологии: приверженцы Пути Тифона преследуют довольно зловещую цель. Они стремятся воскресить самого Сета, своего отца и божественного покровителя. Несмотря на то что подавляющее большинство вампиров считает Сета просто одним из вампиров легендарного Третьего поколения, доктрина Теофидиан учит, что Сет был богом ещё до того, как получил Становление. Фактически Теофидиане считают Сета куда более великим и могучим существом, чем сам Каин, и утверждают, что Сет принял Становление только затем, чтобы использовать потомство Каина в борьбе против своих родичей — Геи, Лилит и других богов. В этой картине мира Сет и его последователи занимают место энтропии — разрушительной силы, уничтожающей прошлое, чтобы освободить место для будущего.

Идеология этого Пути проповедует важность таких добродетелей, как влияние и власть. На первый, неискушённый взгляд многие сетиты кажутся ничем не примечательными сутенёрами, наркоторговцами и делягами, но истина, как водится, таится куда глубже. Сетиты считают всех окружающих инструментами и ресурсами для достижения собственных целей, и власть нужна Теофидианам только для того, чтобы эффективно их использовать. Так что вместо того, чтобы платить поставщикам информации и услуг, сетиты меняются с ними ролями и делают так, чтобы те сами искали встречи и были готовы платить за то, что нужно им.

Последователи этого Пути почитают Сета не как древнего и могущественного вампира, а как божество, почти буквальное воплощение древнеегипетского владыки Подземного мира. У сетитов пока нет единого и общепринятого плана воскрешения своего бога, и распространение влияния Теофидиан не в последнюю очередь связано именно с их желанием собрать как можно больше достоверной информации.

Этика Пути

- Собирайте информацию, как секретную, так и общедоступную, дабы отыскать способ воскресить Сета.
- Трудитесь на благо величайшей цели клана — воскрешения нашего спящего владыки.
- Подчиняйте окружающих своей власти, распространяйте своё влияние, расширяйте свои возможности.
- Подавляйте Зверя, ибо он служит лишь самому себе.
- Соблюдайте секретность, ибо окружающие в слепоте своей отвергают идеалы нашего Пути.
- Ищите тайные знаки Сета повсюду и действуйте согласно ниспосланным через них откровениям.

История

Теофидиане верят, что Путь Тифона старше самого Первого Города. Правда это или нет — вопрос спорный, особенно с точки зрения тех, кто не разделяет религиозные убеждения сетитов. Как бы то ни было, но наличие человеческих мифов, повествующих о сложных взаимоотношениях между Сетом и Осирисом, в какой-то мере подтверждает их слова. За долгие тысячи лет своего существования теофидианам доводилось творить свои тёмные дела и в грязных подворотнях, и под сводами величественных храмов — многие могущественные Сородичи обязаны своим высоким положением приверженцам этого Пути, и цена, которую им пришлось заплатить за их помощь, была поистине велика.

Современность

Верность Теофидиан принадлежит только их собственному клану, хотя некоторые сетиты, не пожелавшие трудиться во имя воскрешения Сета, вступили в Шабаш и теперь делают всё, чтобы помешать священной миссии своих бывших единоверцев. Многие Теофидиане являются лидерами кровавых культов, в руках которых находится власть над душами тысяч отчаявшихся людей. Конечно, последователи Пути Тифона не гнушаются делать грязную работу самостоятельно — скорее даже наоборот, но они вполне справедливо полагают, что с чужой помощью можно сделать гораздо больше, нежели в одиночку. Сами же Теофидиане в своей деятельности, как правило, не ограничивают себя никакими рамками, и по мере надобности примеряют на себя самые разные маски: от учёных и философов до дельцов, царедворцев и ловцов заблудших душ.

Последователи

Теофидиане — прирождённые социальные хамелеоны, которые чувствуют себя как дома в любом окружении. Они льстивы, хитроумны и безраздельно верны своей высшей цели. Последователи Пути Тифона редко просят других о помощи — они предпочитают сами удовлетворять чужие желания, получая то, что им нужно, в качестве платы за оказанные услуги. Именно этим сетиты славятся среди Сородичей, и именно за это их больше всего и ненавидят. Одни называют их торговлю пороками нарушением Маскарада, другие — пособничеством старейшинам, но сетиты знают правду: Сородичи просто боятся тех желаний, которые Теофидиане готовы удовлетворять. Атмосфера упадка нравов, наркотического угара и разврата, окружающая по-

Иерархия грехов Пути Тифона

Показатель	Грех	Обоснование
10	Предаться собственным порокам в ущерб чужим.	Пороки — это не цель, а средство её достижения.
9	Отказать в помощи другому последователю Пути.	Дело воскрешения Сета продвигается быстрее, если работать сообща.
8	Не уничтожить вампира, достигшего Голконды.	Тот, кто неподвластен своим желаниям, неподвластен и нам.
7	Не принять участие в религиозном обряде в честь Сета.	Не забывайте воздавать Сету должное почтение.
6	Упустить возможность склонить сложившийся баланс сил в пользу сетитов.	Часть Сородичей заблуждается, часть — вовсе лишена цели существования, и если ничего не делать, дело воскрешения Сета может затянуться надолго.
5	Не сделать всё необходимое для совращения жертвы.	Чем больше чужаков у нас в долгу, тем лучше.
4	Упустить возможность добыть оккультные знания.	Тайна воскрешения Сета может быть сокрыта где угодно.
3	Помешать другому сетиту.	В рядах праведников нет места для мелочных междоусобиц.
2	Упустить возможность обернуть чужую слабость себе на пользу.	В великом замысле Сета нет места для сострадания.
1	Отказаться помочь делу воскрешения Сета.	Деяние, достойное лишь нечестивого безбожника.

следователей этого Пути, порой позволяет особенно прозорливым Теофидианам обращать в свою веру даже представителей других кланов.

Превратности Пути

В первую очередь Приверженцы Пути Тифона — это искатели оккультного и мистического знания, вооружённые к тому же недюжинными дипломатическими способностями. Эти Сородичи хитроумны и расчётливы и предпочитают внедряться в чужие вампирские сообщества с помощью продуманных легенд, ложных личин, спящих агентов и верных последователей. Старейший из местных Теофидиан нередко возводит в каком-нибудь труднодоступном домене тайный храм Сета — ещё один кирпичик в фундамент служения спящему богу.

Распространённые способности: последователи этого Пути высоко ценят любые способности, которые позволяют добиваться поставленных целей, поэтому среди Теофидиан, как правило, встречаются весьма разносторонне одарённые Сородичи. Особенно ценными считаются эмпатия, запугивание, уличное чутьё, хитрость, исполнение, гуманитарные науки, расследование и политика.

Предпочитаемые Дисциплины: теофидиане — прирождённые адепты и истинные мастера Серпентиса, а образ жизни, подразумевающий необходимость постоянно взаимодействовать с окружающими, доказал высокую полезность таких Дисциплин, как Величие и Сокрытие.

Путь Чести

Прозвище: Рыцари

Добродетели: совесть и самоконтроль

Столп: Рвение. Рыцари держат данное слово и не сворачивают с избранного пути. Приверженность Пути Чести влияет на сложность любых проверок, связанных с сопротивлением попыткам отвратить или отвлечь персонажа от достижения избранной им цели.

Основы идеологии: в мире, насквозь пропитанном порчей, злобой и безумием, некоторые вампиры находят свой путь, непоколебимо придерживаясь строжайшего кодекса поведения. Эти

вампиры не мучаются философскими вопросами о смысле бытия и не творят зла, прикрываясь постулатами о собственной чудовищной природе. Они руководствуются одним-единственным понятием — понятием чести. Порядок, честность и долг — вот путеводные принципы этих вампиров. Конечно, это не делает их более человечными, но мотивы, которые ими движут, хотя бы доступны для понимания.

Последователи этого Пути считают, что у нежизни должна быть цель и высшее предназначение. Своей целью и своим предназначением эти вампиры делают честь. Устанавливая строгие правила и границы поведения, Рыцари не дают своему Зверю спуска и учатся держать его на коротком поводке. Принятие долга и безусловная верность данному слову — вот цель, ради которой существует истинный Рыцарь. Связанный словом чести, последователь этого Пути будет придерживаться взятых на себя обязательств даже ценой собственного бессмертного существования.

Однако не стоит заблуждаться. Вампиру, следующему Пути Чести, не стоит приписывать ни сострадательности, ни человечности. Они считают людей не более чем стадом и источником пищи, и их понятия чести и долга не имеют к смертным никакого отношения. Впрочем, данное слово Рыцарь в любом случае будет соблюдать беспрекословно. Нарушение слова уронит честь и будет означать отступление от собственных идеалов — только это по-настоящему важно для последователя Пути Чести; всё остальное не имеет решающего значения.

Многие аспекты идеологии приверженцев Пути Чести имеют немало общего с идеалами европейского рыцарства или бусидо японских самураев. Рыцарь скорее шагнёт в объятия Окончательной смерти, чем продемонстрирует малодушие или предаст своих союзников. Воины Пути Чести с фанатичной преданностью соблюдают законы своих фракций и группировок. Даже самый грозный и непобедимый враг встретит в лице одинокого Рыцаря смертоносного и готового к гибели противника.

Этика Пути

- Всегда держите данное слово и соблюдайте скреплённые словом договорённости.
- Никогда не демонстрируйте малодушие. Страхи необходимо преодолевать.
- Долг превыше личных интересов.
- Относитесь к равным себе с честью и достоинством. Бесчестные же недостойны даже вашего презрения.
- Всегда платите по счетам.
- Поддерживайте своих товарищей во всём, кроме бесчестия.

Иерархия грехов Пути Чести

Показатель	Грех	Обоснование
10	Не соблюсти принципы своей организации.	Истинная верность долгу требует непреклонной твёрдости характера.
9	Не продемонстрировать гостеприимство по отношению к союзникам.	Гостеприимство и щедрость — вот истинное богатство духа.
8	Близко общаться с бесчестным индивидом.	Служите примером лучшим, а не уподобляйтесь худшим.
7	Не принять участия в обрядах и церемониях своей организации.	Традиции и обряды — важная часть наследия прошлого.
6	Не подчиниться лидеру.	Верность — краеугольный камень иерархии.
5	Не защитить союзника.	Защищайте тех, кто достоин уважения.
4	Поставить личные интересы превыше долга.	Долг и честь — главный смысл существования вампира.
3	Продемонстрировать малодушие.	Честь можно спасти лишь в бою, и нет вернее способа погубить её, чем бегство.
2	Совершить убийство без причины.	Жизнь и смерть в руках Бога.
1	Нарушить слово или клятву; не соблюсти заключённое соглашение.	Нарушить клятву — всё равно что отказаться от чести; отказаться от чести — лишиться смысла и цели бытия.

История

Путь Чести зародился под покровом давно минувших ночей, когда многие вампиры Тёмных Веков начали решать проблемы человеческой морали, устанавливая и принимая различные суровые кодексы поведения, призванные раз и навсегда заменить устаревшую смертную этику. Последователи Пути из числа членов Шабаша направили свой идеализм на служение делу фракции и стали самыми страстными ревнителями Миланского Кодекса, обретя в процессе прозвище «Последователи Кодекса». Некоторые Архонты и Аласторы Камарильи также являются последователями Пути Чести — верными агентами на службе фракции, готовыми выполнить любое, даже самое опасное и ответственное задание. Некоторые старейшины Камарильи — в основном вентру — также придерживаются идеалов Пути Чести, принятых ими ещё в эпоху расцвета средневекового рыцарства.

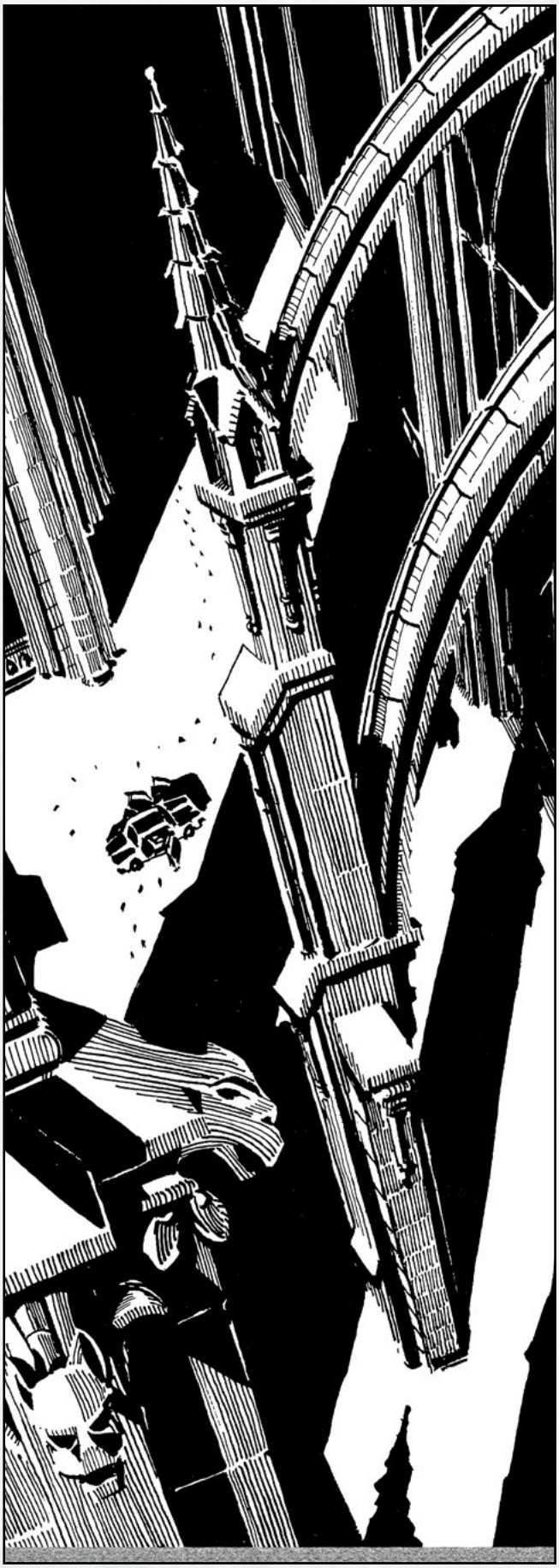
Безупречно верные идеям своих фракций, одержимые чувством долга и чести, Рыцари на протяжении сотен лет сплачивают вокруг себя и Шабаш, и Камарилью. Идеалы Пути Чести — это одна из основ, формирующих саму структуру Меча Каина, и его последователи служат делу Шабаша с поистине нечеловеческим рвением.

Современность

Последователи Пути Чести всегда придавали особое значение всевозможным обрядам и церемониям. Сами Рыцари считали их инструментом, способным объединить членов разрозненных фракций и дать им общее знамя, под сенью которого те могли бы сплотиться. Конечно, последователи других Путей могут сколько угодно отвергать и презирать идеалы Пути Чести, но даже они не станут отрицать, что Рыцари являют собой безупречное воплощение наилучших вампирских качеств. Рыцари редко стремятся к власти (считая политическое двуличие неприемлемым с моральной точки зрения), предпочитают быть в самой гуще сражения и вдохновлять своих соратников, демонстрируя беспримерную отвагу и дисциплину.

Последователи

Рыцари, как правило, ведут себя холодно и отчуждённо, но при этом честно и благородно. Рыцарь никогда не пускает слов на ветер и всегда соблюдает договорённости. Приверженец Пути Чести никогда не отступает ни перед зовом долга, ни перед лицом противника. Однако это не делает Рыцарей человечными; они относятся к людям так, как воины прошлого могли относиться к своим боевым



скакунам — как к ценному, но восполняемому ресурсу. Многие последователи этого Пути серьёзны и неразговорчивы, но это не значит, что все Рыцари — обделённые чувством юмора сухари; просто долг для них превыше любых земных удовольствий и наслаждений.

Превратности Пути

Честь — главная и основная забота любого последователя этого Пути. Рыцарю не пристало действовать поспешно и необдуманно; он должен всегда полностью осознавать природу и последствия своих поступков. Ревностный приверженец Пути Чести должен быть отважным и дисциплинированным воином, руководствующимся прежде всего понятиями справедливости и честности. Истинный Рыцарь всегда готов сражаться и погибнуть за свои убеждения.

Распространённые способности: особо ценными способностями среди Рыцарей считаются фехтование, драка и атлетика, а ценным дополнением к ним — лидерство и красноречие, поскольку Рыцарям нередко приходится выступать в роли посредников и улаживать чужие споры. Расследование и знание законов помогают им устанавливать истину и принимать справедливые решения.

Предпочитаемые Дисциплины: Стойкость и Величие считаются неотъемлемой частью Пути Чести, ибо истинный Рыцарь должен быть несокрушим в бою и непобедим в споре. А поскольку современные ночи таковы, что Сородичам приходится рано или поздно ступать на тропу войны, многие Рыцари также становятся адептами Мощи. Отступники-салюбри из Шабаша также практикуют таинственный Валерен.

КНИГА ТРЕТЬЯ: ПЕРМУТАЦИИ

Наступит день, когда луна станет как кровь,
А чернота небес затмит сияние солнца,
И будет тот день днём Проклятых,
Когда пробудится ото сна всё потомство Каиново.

И хлад великий охватит весь мир,
И тварей нечистых изрыгнёт сама земля,
И разразится великая буря,
И молнии небесные разожгут пламень по всей земле,
И станет мор,
И падут все звери земные, морские и небесные.

И восстанут Прародители наши.

И утолят они голод свой.

И поглотят они всех нас без остатка на пиру своём.

Глава восьмая
Повествование

И возопил я над проклятой долей своей, и в горе великом растерзал я плоть свою. И возрыдал я, и узрел, что стали кровью слёзы мои. И собрал я в чашу слёзы свои, и испил их.

Книга земли Нод

Расскажите историю.

Забудьте о страницах с правилами и пригоршне игральных костей. Закройте книгу, выключите свет и расскажите игрокам историю о тёмных страстях и неутолимом голоде. Они поведают вам о вампирах, их сильных и слабых сторонах, а вы им — об испытаниях, которые тем суждено преодолеть, об опасностях, что их подстерегают, и о наградах, что ожидают их в конце пути. Вы наметите сюжетные вехи и повороты истории, и вы вместе узнаете, как скажутся они на её героях. Начиная эту историю, ни вы, ни ваши игроки не будете знать, чем она завершится, как ваши вампиры доберутся до её окончания — и доберутся ли вообще.

В этом и заключается суть повествования. **«Вампиры»** — это игра о внутренней борьбе между человеком и чудовищем перед лицом вечной жизни и невероятного могущества. Сородичей не сдерживают ни человеческие законы, ни рамки морали. Лишь страсти и идеалы, впитанные вампиром в его бытность смертным существом, мешают ему принять свою новую чудовищную природу, однако эти воспоминания медленно, но верно угасают, по мере того как прожитые годы превращаются в десятки и сотни лет. **«Вампиры»** — это игра о персонажах и о том, как они противостоят (или уступают) возникающим у них на пути испытаниям и искушениям. Сумеет ли набожный смертный смириться с необходимостью пить чужую кровь? Захочет ли вампир даровать Становление своему любовнику или предпочтёт вечность одиночества? Зверь с радостью примет любого Сородича, готового внять его хищному зову. Опираясь на факты биографии персонажей, рассказчик должен создать историю, которая бросит вызов их суждениям и убеждениям — а также суждениям и убеждениям игроков. «Вампиры» предъявляют к роли рассказчика особые требования; рассказчик должен тщательно обдумывать свои сюжеты и плотно работать с персонажами игроков, чтобы придумывать истории и целые хроники, в которых именно они станут главными героями. Вы должны создать мир, который будет эротичным и гротескным, восхитительным и ужасающим — тёмным отражением мира, который окружает нас самих. Героев необходимо соблазнять сверхъестественным могуществом и пугать последствиями того, что происходит, когда персонаж в погоне за этим могуществом теряет над собой контроль. Кроме того, не стоит позволять персонажам замыкаться в себе и жить, время от времени пробавляясь дерзкими ограблениями местных донорских пунктов. Ночной воздух полнится ароматами хитроумных интриг старших вампиров, жаждущих загрести немного жара руками неонатов, а те готовы рискнуть головой ради какой-нибудь заманчивой награды.

На первый взгляд кажется, что участь рассказчика нелегка, и поначалу это так и есть. К счастью, рас-

сказчику не обязательно полагаться лишь на самого себя. Секрет хорошей игры — деятельное участие игроков. Именно осуществление их ожиданий и воплощение того, что значимо для них, — первый трюк, который поможет создать интересный для них игровой мир. Если ваша игра представляет собой длительную хронику, то второй трюк состоит в том, чтобы все действия персонажей — как хорошие, так и плохие, — имели последствия и служили основой для новых историй. Помните: чем активнее игроки вовлечены в историю, тем меньше работы приходится брать на себя рассказчику. Рассказчик не должен тащить на себе весь груз в одиночку. Игра — это совместный труд, и получать удовольствие от неё должны все участники.

В этой главе мы рассмотрим процесс создания и проведения хроники по игре «Вампиры» и приведём несколько советов, касающихся того, как вплетать в хронику личные истории персонажей игроков. Создание детальных и цельных декораций, мира, в котором персонажи игроков будут жить и охотиться, начинается с обобщения пожеланий игроков и вашего собственного видения будущей истории. Определившись с деталями игрового мира, можно создавать населяющих его персонажей, не забывая об основном, магистральном сюжете, вокруг которого будут разворачиваться события вашей хроники. Создав персонажей, можно приступать к фундаменту будущей хроники — её главным интригам и ключевым событиям. Именно на этом этапе стоит принять во внимание и использовать цели и мотивы персонажей игроков. Кроме того, в этой главе мы расскажем вам о техниках и приёмах, которые позволят вам каждую игровую встречу делать захватывающей и уникальной.

Первые наброски

Всё начинается с пары идей. Массу интересных идей можно почерпнуть из книг. Может хватить одной-единственной удачной детали, чтобы создать какой-нибудь яркий образ вроде надменного Принца, правящего городом железной рукой, облачённого в мантию Архиепископа, проповедующего перед легионом кровожадных чудовищ, или банды анархов, коренных обитателей каменных джунглей, предпочитающих жить по собственным правилам. Что-то просто цепляет ваше внимание, загорается лампочка, и в голове появляется мысль: «А из этого можно сделать неплохую хронику». Вопрос обычно состоит лишь в том, как превратить эти туманные идеи в цельный и прочный фундамент для истории, которую вы хотите рассказать.

Начать нужно с игроков. Прежде чем двигаться дальше, необходимо узнать, каких персонажей они хотят сыграть и насколько хорошо их концепции соответствуют вашим идеям. Предположим, вы замыслили хронику стремительного взлёта и падения Принца одного крупного и важного города. У вас в голове вертятся истории о закулисных интригах, предательстве и развращающем влиянии власти, но что делать, если один из игроков жаждет сыграть анарха-носферату, а другой — фанатичного и бесчеловечного тореадора-отступника, и ни одна из этих концепций не вписывается в канву вашей задумки? Можно, конечно, попросить игрока сменить концепцию, но это не настолько хорошая идея, как может показаться на первый взгляд — игроки активнее и охотнее участвуют в развитии сюжета, если играют персонажей, которые им действительно интересны. В данном случае следует пустить в дело искусство договариваться и идти на компромиссы. Возможно, вам удастся заинтересовать их своей историей о грязной закулисной политике, слегка сместив фокус повествования и поставив во главу угла не саму политику, а попытки персонажей достичь собственных целей, не лишившись головы в смертельных играх старейшин. Или, быть может, оставить фокус прежним, но слегка расширить его, предложив тореадору роль шпиона Шабаша, а носферату — роль «посла» своей банды при дворе Принца? Прежде чем двигаться дальше, необходимо синхронизировать ваши планы с ожиданиями игроков. Добившись этого, вы обеспечите постоянный приток свежих идей со стороны игроков и сильно облегчите себе работу в долгосрочной перспективе.

Как только консенсус по основной идее хроники будет достигнут, игроки могут начинать создавать своих персонажей, а рассказчик — мир, в котором они будут охотиться. На этом этапе тоже стоит действовать совместно: идеи других участников игры могут натолкнуть вас на неожиданные, но очень интересные мысли. Предположим, что один из игроков хочет, чтобы его персонаж до Становления был правительственным агентом. Вы вполне можете взять эту идею и развить её: этот персонаж работал на тайное подразделение Министерства национальной безопасности США по расследованию деятельности высокопоставленных политиков и бизнесменов, подозреваемых в пособничестве терроризму. Фактически же это подразделение находилось под контролем могущественного Примогена, которая использовала его ресурсы, чтобы получать ценную информацию и подрывать деятельность своих коллег по опасному ремеслу. Если хочется углубить этот конфликт, можно добавить, что та теперь хочет даровать Становление ещё одному сотруднику подразделения, смертному, с которым персонаж игрока был когда-то близок. Затем можно попросить игрока рассказать об агентстве, в котором работал его персонаж, и выслушать его, уделив особое внимание сюжетам и действующим лицам, которые можно вплести в ваше собственное повествование. Это,

во-первых, позволит игроку проработать своего собственного персонажа, во-вторых, даст ему возможность внести свой вклад в игру в целом и, в-третьих, предоставит рассказчику массу ценного материала для хроники. Позволяйте игрокам проявлять фантазию уже на этапе создания персонажей. Лучше всего, если процесс будет совместным, если рассказчик будет трудиться над персонажами игроков вместе с игроками, участвуя в обсуждениях, предлагая свои идеи и с готовностью принимая и обрабатывая идеи игроков. Этот процесс может снабдить вас целой кучей персонажей, ситуаций и конфликтов, которые непременно пригодятся вам в будущем (один из методов претворения этой практики в жизнь называется прелюдией — см. стр. 379).

При создании персонажа важно принять во внимание факты его биографии и проработать их, уточнив кое-какие детали. Союзники, информаторы, богатство — вам нужно будет лишь совместно решить, что же именно скрывает в себе каждый из этих фактов биографии. Каков источник богатства персонажа? Он унаследовал его? Выиграл в лотерею? Наткнулся на место несостоявшейся сделки между наркоторговцами и прикарманил кровавые деньги? Как эти обстоятельства повлияли на персонажа и его место в хронике? Союзники и информаторы тоже далеко не просто пункты в бланке персонажа — это люди со своими собственными чувствами и эмоциями. Например, игрок хочет, чтобы у его персонажа в департаменте полиции был влиятельный и надёжный информатор. Кто он? Какие именно взаимоотношения связывают его с персонажем? Может быть, это его дядя, полицейский детектив, ветеран убойного отдела, имеющий обыкновение задавать неудобные вопросы касательно образа жизни и рода занятий персонажа (особенно если тот умудрился попасться на месте недавнего убийства)?

Каждый факт биографии добавляет персонажу ещё одно измерение, из которого рассказчик может черпать идеи для вдохновения. Как персонажи пережили внезапный и необратимый разрыв со всеми, кого они когда-то знали и любили? Инсценировали они свою смерть или просто ушли, оставив прошлую жизнь позади? Были ли в этой прошлой жизни любимые, готовые пойти на всё, лишь бы их отыскать? Как они переживают разлуку с супругами и детьми, разрываясь между любовью и знанием того, что может случиться, если Голод окажется сильнее? Подобные размышления — первые моральные дилеммы, с которыми сталкиваются персонажи, и решения, принятые на этом этапе, могут незримо влиять на всю игру. Конечно, всегда есть соблазн обрисовать Становление персонажей в самых общих чертах, «промотать» всё, что с ними происходило раньше, и сразу перейти к «вампирской» части истории. Однако стоит принять во внимание, что это лишит персонажей мотивации в борьбе за свою человечность, а рассказчика — щедрого источника идей и второстепенных персонажей.

Определившись с основными мотивами хроники и вписав в неё персонажей игроков, можно начать размышлять об игровом мире и историях, что развернутся на его просторах.

Тёмный и безжалостный мир

Прежде чем писать хронику, нужно возвести подмостки, на которых будут разворачиваться её события. Рассказчик должен создать декорации, которые служили бы фоном для будущих историй, были миром, способным поддержать и наилучшим образом отразить темы и идеи, которые он желает поднять в будущей игре, а заодно показать общество живых мертвецов во всём его устрашающем великолепии. Мир вампиров тёмен, опасен, загадочен, чувственен и богат на самые живописные образы. Приведённые ниже пункты — это рекомендации, которыми можно руководствоваться, продумывая детали собственного игрового мира.

- **Гибель добродетели**: Мир Тьмы — это место, где возвышенные иллюзии не выдерживают столкновения с реальностью. Века обоюдной алчности и лжи изрядно подтачивают веру в непорочность человечества. Отчаяние и цинизм пропитывают всё вокруг. Никто и ни во что уже давно не верит, поскольку всякий, кто дерзает проявлять сострадание и милосердие, сам рискует стать чьей-то жертвой. Добрые души и любящие сердца в этом мире встречаются реже, чем бриллианты, а потому ценятся очень высоко.
- **Кровь и деньги**: жизнь дешева, а отчаявшиеся люди нередко прибегают к насилию от слабости, страха, ненависти и жадности. Преступления совершаются на каждом шагу — многие семьи и целые городские кварталы уже выработали в себе осадный менталитет и привыкли жить в окружении врагов, руководствуясь принципом «либо мы, либо они».
- **Мир без добрых людей**: в этом мире больше не осталось героев. Кто-то сгинул в пучинах сексуальных и коррупционных скандалов, кто-то пал жертвой эндемичной культуры городского насилия. Никаких сильных лидеров, никакой веры в политиков, никакой надежды на светлое будущее. Люди сказали своё слово.
- **Ветхая оболочка**: человечество гниёт изнутри, медленно, но верно двигаясь к своему упадку, и знаки его неизбежной гибели отчётливо проступают и сквозь строгую гранитную облицовку офисных зданий, и сквозь побитые непогодой фасады готи-

ческих соборов, затерянных в бездушном царстве башен из стекла и нержавеющей стали. Древние витражи ещё хранят в себе красоту далёкого прошлого — мрачное напоминание о том, что могло произойти, и о том, что всегда может случиться вновь.

Эти рекомендации — основы Мира Тьмы; они важны, потому что позволяют акцентировать внимание на моральных дилеммах, с которыми неизбежно будут сталкиваться персонажи, стремящиеся сохранить свою постепенно угасающую человечность. Людьми правят отчаяние и смирение с судьбой, повсюду царит произвол… Ещё одна ложь, ещё одно убийство — какая разница? На многое ли способен одиночка, даже если этот одиночка — бессмертный вампир? Эта внутренняя борьба персонажей и является главным источником триумфов и трагедий игры; создавая мир для своей хроники, необходимо принимать это в расчёт. Важно помнить, что приведённые выше рекомендации — отнюдь не священные заповеди, которым нужно следовать безоговорочно; достаточно просто иметь их в виду и использовать тогда и там, где и когда это будет, по вашему мнению, необходимо и уместно. Например, в хронике, посвящённой Путям Просветления, фокусом игры может служить стремление преодолеть свою Человечность, а не сохранить её. Неизменным остаётся только одно: ваш игровой мир должен быть местом, где правильные поступки и благородные дела — это тяжкий и неблагодарный труд.

Количество и разнообразие мест действия вашей хроники ничем не ограничивается — проявив достаточно фантазии и целеустремлённости, действие игры можно развернуть хоть в Нью-Йорке, хоть в джунглях бассейна Амазонки. Конечно, самым подходящим местом для хроник являются большие города, способные прокормить множество вампиров и дать им то, к чему они так стремятся: деньги и власть. Некоторые рассказчики предпочитают использовать в качестве декораций для хроник тёмные отражения своих родных городов, чтобы прибегать к своему повседневному опыту в поисках новых образов и мест для приключений персонажей игроков. Естественно, ничто не мешает вам провести хронику в декорациях совершенно незнакомого города — интернет способен снабдить вас массой полезной информации, которую можно свободно интерпретировать и использовать в собственных целях. Нет никакой нужды изучать интересующий вас город в самых мельчайших деталях — это Мир Тьмы, а значит, вы можете изменять его по собственному усмотрению. Если вам не подходит ни один из существующих городов, не сдерживайте себя — отвечающий всем нуждам хроники город всегда можно просто выдумать.

Обрисовав место действия в общих чертах, переходите к идеям, которые можно из него почерпнуть, — интересным образам, которые возникают, если наполнить функционал городских строений скрытым символизмом. Например, заброшенный вокзал в центре города — высокие сводчатые потолки и потускневшее великолепие — может стать отличным Элизиумом. Обветшалый кафедральный собор — символ безопасности и покаяния — неплохое убежище для городских каитифов. Недостроенный зоопарк — излюбленная игровая площадка вампиров Шабаша, а решётчатые конструкции высотного долгостроя — дозорный пункт носферату, который обожает коротать ночи, осматривая с высоты улицы своего домена. Вампиры — территориальные существа, и места их обитания суть отражения их самих, их склонностей и привычек. И ещё раз: не позволяйте суровой реальности лишать вас крутых идей; если вы хотите, чтобы резиденция Принца находилась в мрачном викторианском особняке, а в вашем городе такого нет, не расстраивайтесь — придумайте этот особняк и расположите его там, где вам захочется. В «Вампирах», если нужно создать какой-либо образ или задать определённое настроение, некоторыми деталями можно с лёгкостью пренебречь.

Итак, если вы всё сделали правильно, то к завершению этого этапа у вас на руках должно быть целых три источника идей: ваши собственные наброски; зацепки, предоставленные игроками на этапе создания персонажей; и, наконец, хотя бы какая-то информация о выбранном месте действия вашей будущей хроники. Настало время проработать всё в деталях.

Строки, писанные кровью

Хроника — это долгая история, которую рассказчик хочет создать вместе со своими игроками. Хроника, как правило, состоит из нескольких коротких историй, главными героями которых являются персонажи игроков. Сюжет каждой истории во многом зависит от сюжета самой хроники. Именно эта фаза создания хроники — написание её магистрального сюжета — является, пожалуй, наиболее требовательной и трудозатратной частью работы рассказчика.

В отличие от многих других настольных ролевых игр, предлагающих участие в кампаниях с открытым миром и без определённой сюжетной концовки, у хроник **«Вампиров»** всегда есть строго определённые начало, середина и конец. Соответственно, вам как рассказчику предстоит продумать и детализировать эти основные сюжетные вехи, чтобы придать своим идеям структуру, задать темп и понять, как разбить повествование на отдельные истории. Если у хроники не будет логичного окончания, цели, к которой могут стремиться её герои,

повествование рискует потерять значительную часть своей динамики и энергии, и, начав за здравие, кончить уже за упокой. Не пытайтесь удержать всё в голове — записная книжка, вики-ресурс в интернете или текстовый электронный документ позволят вам без особого труда зафиксировать и сохранить все заметки и идеи, возникающие по ходу игры.

Итак, на этом этапе в вашем распоряжении будет масса фактов, которые помогут вам создать и развить свою хронику. Всё, что вам нужно, — это собрать разрозненные детали в одно целое. Первым делом нужно выбрать основную тему хроники, центральную идею, вокруг которой будет сформирован её магистральный сюжет. Темы очень важны, поскольку позволяют направить идеи и мысли в нужную колею, придать хронике цельность, вызвать эмоциональный отклик и увенчать всё действо запоминающейся остросюжетной кульминацией. Некоторые основные темы «Вампиров» перечислены в самом начале книги (см. стр. 14–15), но для вашей игры вы, конечно, вольны придумать любую тему по своему усмотрению.

Определившись с темой (или темами), можно приступать к проработке примерного хода событий хроники, от завязки до кульминации. Да, как и у любой хорошей истории, у вашей хроники должна быть эффектная кульминация — если автор хроники знает, в каком направлении развивается общий сюжет, ему будет легче иметь дело с отдельными её главами. Магистральный сюжет — это каркас будущей хроники, и материалом для него должны стать выбранные темы, дополненные самыми подходящими вашими идеями и персонажами.

Вернёмся к идее группы персонажей, получивших Становление и начавших своё посмертное существование на фоне взлёта и падения нового Принца города. В данном случае двумя главными темами хроники сделаем войну эпох и заговоры. Определившись с темами, рассказчик решает, что сначала следует поманить персонажей игроков блеском свободы и могущества старших Сородичей, а затем ввергнуть их в губительную трясину обмана и интриг, из которой можно выбраться к вершинам власти, примкнув к свите многообещающего вампира, метящего ни много ни мало на место Принца города. Достигнув желанного могущества, новый Принц сбрасывает маску просвещённого идеалиста и оказывается таким же тираном и деспотом, как и его предшественник. Персонажи же, несмотря на обретённое влияние, богатство и положение в обществе, оказываются в ловушке вассальных отношений и взаимных обязательств перед новоявленным Принцем и его союзниками — вожделенная свобода, к которой они стремились, оказывается не более чем иллюзией. Вскоре ситуация в городе накаляется, вампирское сообщество охватывает

недовольство, и теперь персонажам предстоит испытание на верность, причём не только Принцу, но и принципам Камарильи. Рассказчик решает закончить хронику взрывной кульминацией, в которой персонажам предстоит сделать непростой выбор — остаться верными своему Принцу или попытаться свергнуть его, выбрав для города иное будущее.

Теперь рассказчик должен определить примерную последовательность событий, развитие которых приведёт персонажей игроков от начала хроники к её окончанию. Начать нужно с чего-нибудь простого, чтобы дать игрокам возможность познакомиться с городом и его обитателями, и рассказчик решает посвятить первые истории хроники Становлению персонажей, развитию их взаимоотношений со своими сирами и тому, как им удаётся смириться с необратимой утратой своей прошлой, смертной жизни. Со временем персонажи начинают контактировать с другими Сородичами города и наконец удостаиваются аудиенции у нынешнего Принца — рассказчик решает, что к этому моменту персонажи уже должны прочувствовать царящую в городе атмосферу недовольства и на собственной шкуре ощутить гнёт железной длани тирана. Например, персонажи могли стать свидетелями жестоких выходок союзников Принца, доставлять переданные через сиров «послания» излишне самовольным старейшинам или участвовать в Кровавой Охоте на неугодного ему Сородича, приговорённого к смерти по какому-нибудь надуманному обвинению.

На фоне всех этих событий персонажи знакомятся с ещё одним Сородичем — влиятельным анциллой, осторожным, но последовательным противником нынешнего Принца. Персонажи могут прислушаться к нему и стать его сторонниками, сдать его властям, а то и вовсе разделиться, оказавшись по разные стороны баррикад. С одной стороны, поддержав узурпатора, можно добиться могущества и власти; с другой стороны, верность действующей власти тоже может принести свои плоды. Этот момент рассказчик решает оставить целиком на усмотрение игроков. В конце концов, именно персонажи игроков являются главными героями хроники, а значит, именно игроки должны принимать подобные решения, руководствуясь концепциями и целями своих персонажей.

Далее это противостояние переходит в активную фазу, и рассказчик, руководствуясь интересами повествования, решает, что победа, благодаря (или вопреки) усилиям персонажей игроков, достаётся узурпатору. Тут персонажи игроков должны вкусить плоды своих усилий, став либо могущественными и влиятельными членами свиты нового Принца, либо презренными изгоями, пособниками свергнутой власти. Вторая половина хроники будет посвящена тому, как персонажи привыкают к изменившейся обстановке и со временем начинают понимать, что новый Принц — точно такой же безжалостный тиран, как и предыдущий. Когда персонажи игроков займут места грозных старейшин, что когда-то ими помыкали, они обнаружат, что и на вершинах могущества их поджидают многочисленные опасности и ограничения. Ближе к концу хроника делает полный круг и в зависимости от принятых игроками решений их персонажи становятся либо цепными псами нового тирана, либо пламенными революционерами, ищущими поддержки среди неонатов в надежде взять власть над городом в собственные руки.

Примерно так и выглядит создание магистрального сюжета хроники. Помимо основных поворотных моментов сюжета, в эту структуру теперь можно вплести малые сюжетные линии, связанные непосредственно с самими персонажами игроков, их личными целями и биографиями. Эти малые сюжетные линии могут быть частью магистрального сюжета, развиваться параллельно, вообще с ним не пересекаясь, или выступать исключительно в качестве средства развития персонажей и источника конфликтов. Например, узурпатор, набирающий сторонников в борьбе против нынешнего Принца, может захотеть даровать Становление смертному, который занимает ключевую должность в контролируемой Принцем компании, но этот смертный оказывается другом одного из персонажей игроков (как вариант, персонаж игрока может воспротивиться этому Становлению, руководствуясь принципами собственного морального кодекса). Некоторые идеи малых сюжетных линий возникают ещё на этапе создания персонажей, а некоторые появляются уже по ходу игры, по мере знакомства героев с новыми персонажами и принятия тех или иных сюжетных решений. Малых сюжетных линий может быть столько, сколько рассказчик сочтёт нужным; помните, что каждая такая сюжетная линия — это шанс придать глубины не только персонажу игрока, но и всей хронике в целом.

Вот ещё несколько примеров тем, которые можно исследовать в ваших хрониках:

- **В поисках тайн**: персонажи могут быть выводком одного влиятельного сира или котерией давних деловых партнёров, которые должны раскрыть тысячелетнюю тайну предтеч и понять, что они затевают. Хроники, раскрывающие эту тему, обычно посвящены погоне за властью, влиянию незримых сил и искушению невообразимым могуществом. Рассказчик волен нагнетать атмосферу страха по мере того, как персонажи будут всё ближе и ближе подбираться к тайнам, о самом существовании которых никому — ни смертному, ни Сородичу — лучше не знать.

- **Живи свободным или умри**: котерия персонажей игроков — это банда анархов, всеми силами противостоящих тирании Принца (или, например, стая лоялистов, стремящихся свергнуть деспотичного Архиепископа). Они могут противостоять ему как тайно, так и открыто, активно призывая к неподчинению и свержению действующего порядка. Принц или Архиепископ могут отметать их «надуманные обвинения», провозглашая свою власть единственным средством, которое позволяет сдерживать врагов фракции и сохранять порядок и стабильность, и клеймя персонажей игроков одной из угроз и без того зыбкому статус-кво. Хроники, раскрывающие эту тему, обычно посвящены борьбе личности против навязанного порядка или свободе мысли и самовыражения под пятой тирании.
- **В компании акул**: персонажи — вампиры из высшего общества, которым приходится плести свои хитроумные интриги в кругах, где вращаются анциллы и старейшины города. Политические игры, закулисная грызня и предательство — их повседневность, и пока враги обмениваются друг с другом сердечными улыбками, их приспешники ведут незримую, беспощадную войну на улицах города. Хроники, раскрывающие эту тему, обычно посвящены доверию, дружбе и верности с тлетворным привкусом власти.
- **Мир без дома**: персонажи — беглецы из города, охваченного пламенем Извечной Борьбы, которым предстоит вписаться в новое для них сообщество незнакомого города: кому-то — для того, чтобы вновь вознестись к вершинам власти; кому-то — для того, чтобы замкнуться в себе и не влезать в интриги местных каинитов. И вот наступает момент, когда персонажи замечают первые тревожные знаки судьбы, уже постигшей когда-то их собственный город. Как же они поступят — встанут плечом к плечу, чтобы не допустить повторения катастрофы, или снова сбегут? Хроники, раскрывающие эту тему, обычно апеллируют к таким материям, как отвага, честь, дружба и предательство.
- **Конкистадоры**: такие хроники посвящены триумфам и трагедиям, сопровождающим установление владычества над далёким городом. По велению Шабаша, Камарильи или собственной души персонажам предстоит закрепиться в чужом городе и вырвать власть над ним из рук его смертных и бессмертных хозяев. Хроники, раскрывающие эту тему, могут быть посвящены чему угодно — от Извечной Борьбы до конфликта интересов прогрессивных сил против ценностей традиционной культуры.
- **Вольный город**: амбициозный совет анархов объявляет свои владения вольным городом, открытым как для Сородичей, так и для люда, местом мира и спокойствия, местом, где все могут сосуществовать в согласии и гармонии. Но воплотится ли их мечта в жизнь? Персонажи могут быть строителями этой утопии, теми, кто способен превращать старых врагов в новых друзей. Но трагическая случайность, взаимное недопонимание или откровенный саботаж разрушают хрупкий мир, и бывшие союзники вновь превращаются во врагов. Хроники, раскрывающие эту тему, могут использовать массу различных идей — от проблемы предубеждения до чести, отваги и сострадания.
- **Голконда**: по городу разносятся слухи о недавно прибывшем таинственном страннике, что называет себя мафусаилом и утверждает, что отыскал способ достичь Голконды. Говорит ли он правду? Или, быть может, является агентом одной из сил Извечной Борьбы и действует в интересах своих неведомых хозяев? Это и предстоит выяснить персонажам игроков, но для этого им нужно пробраться сквозь завесу окружающей странника тайны. Хроники, раскрывающие эту тему, могут оперировать идеями искупления, человечности, алчности, верности и сострадания.
- **Ангелы милосердия, ангелы смерти**: персонажи восстают против собственных сиров, потрясённые своим новообретённым проклятием и мотивами тех, кто даровал им Становление. Дерзкие и упрямые, герои объявляют войну собственным сородичам во имя людей, которые не делают различий между Тёмными Ангелами и силами, против которых те сражаются. Для хроник, раскрывающих эту тему, характерны идеи чести, человечности, отваги, предубеждений и предательства.
- **Повесть о двух городах**: персонажи игроков — котерия или стая вампиров, решивших примкнуть к враждебной фракции. Для начала персонажи должны найти лазейку, ведущую в стан врага, затем каким-то образом доказать искренность своих намерений и пройти все испытания, которые, несомненно, будут ожидать их на пути интеграции в ряды новой фракции. И вот им поручают принять участие в кампании по завоеванию их бывшего дома. Хронику, раскрывающую эту тему, можно посвятить алчности, любви, дружбе, предательству, прямодушию и вероломству.

Алый двор, белый двор

Выбрав главные темы и наметив магистральный сюжет хроники, можете переходить к проработке игрового мира и персонажей рассказчика — подготовленный магистральный сюжет даст понять, на кого и на что следует обратить особенное внимание. Например, в хронике про Принца-узур-

патора вам определённо придётся потрудиться над самыми могущественными вампирами города и их владениями, а также, конечно, описать городской Элизиум и нынешнего Принца. По ходу игры (и по мере надобности) вы сможете проработать и остальных второстепенных персонажей — от подающих надежды членов вампирского сообщества до презренных каитифов и значимых для сюжета смертных. Смысл такого подхода в том, чтобы не заставлять вас, рассказчика, придумывать целый мир во всех подробностях за один день. Определитесь, какие элементы хроники вам понадобятся на данном этапе развития сюжета, и проработайте их в деталях; всё остальное достаточно наметить на будущее в самых общих чертах.

Один из важнейших компонентов хорошей запоминающейся хроники — это тщательно продуманные персонажи рассказчика. Персонажи рассказчика — это душа и сердце вашей хроники, именно они наполняют безмолвные декорации действием, энергией и жизнью. Наделите их яркими чертами, действуйте через них так, чтобы они вызывали у игроков нужные вам идеи и переживания. Пожалуй, первыми персонажами рассказчика, которых следует создать, являются персонажи, имеющие отношение к фактам биографии персонажей игроков. Это будет хорошей разминкой, поскольку к проработке этих персонажей всегда можно подключить самих игроков. Остальных персонажей рассказчика имеет смысл прорабатывать либо на будущее, либо по мере необходимости, вызванной сюжетными перипетиями вашей хроники.

Создавая персонажа рассказчика, руководствуйтесь следующими принципами:

Роль: каждый персонаж играет в вашей хронике ту или иную роль, даже неприметный клерк, бредущий по тёмной подземной парковке и нужный только затем, чтобы утолить Голод одного из героев. Решите, какую роль в вашей хронике будет играть создаваемый персонаж, а потом определитесь, какие качества и свойства будут ему необходимы для того, чтобы эффективно эту роль сыграть. Для жертвы уместными качествами будут, например, симпатия, страх и беззащитность, а для антагониста — беспощадность, ум или жестокая воинственность.

Образ: обрисуйте, как выглядит персонаж, принимая во внимание качества, приданные ему на первом этапе. Выберите одну-две черты, которые делают этого персонажа интересным именно вам. Например, если сделать одного из членов стада персонажа высоким широкоплечим верзилой с перебитым носом, то образ этого здоровяка, беспомощно застывшего в объятиях хрупкого на вид Сородича, отлично оттенит устрашающую власть вампира над своими смертными слугами.

Имя: с умом подобранное имя может усилить производимое персонажем впечатление, а неудачное — отвлечь внимание игроков от сцены, в которой он появляется, и свести на нет весь драматический эффект. Например, если громилу из пункта выше будут звать Васей Пупырышкиным, то игроки вряд ли смогут воспринимать такого персонажа всерьёз.

Возраст: особенно важно определиться с возрастом персонажа-вампира. Бессмертие стирает узы, связывающие вампиров с жизнью, которую они вели, будучи смертными. Каждый прожитый год отдаляет их от человеческого общества, накопленный опыт и амбиции непрерывно растут, а взгляд на окружающий мир меняется, становясь всё более чуждым и непостижимым. Через тысячу лет активной нежизни любой вампир будет способен манипулировать человеческим обществом с той же бесстрастной лёгкостью, с какой пчеловод окуривает и пестует своих пчёл.

Личность: подберите одно-два слова, которые могли бы точно описать личность персонажа. Натуры и маски могут послужить для этого неплохим подспорьем, но они ни в коем случае не должны вас ограничивать — по мере надобности смело расширяйте репертуар доступных архетипов. Чтобы создать интересного персонажа, можно выбрать ему личность, идущую вразрез с назначенной ему в хронике ролью. Например, если вам нужен главный злодей, на каждом шагу строящий козни персонажам игроков, можете изобразить его дружелюбным, открытым, даже сострадательным; кем-то, кто считает уничтожение персонажей игроков печальной, но — в долгосрочной перспективе — совершенно неизбежной необходимостью.

Прошлое: каждый важный персонаж вашей хроники только выиграет, если у него будет продуманное прошлое. Какие трудности на протяжении своей жизни персонажу довелось пережить? Кого он любил и ненавидел? Есть ли у него враги или любовники, с которыми персонажи могут повстречаться? Есть ли у персонажа ментор, и если да, то какие их связывают взаимоотношения? Проработайте биографию персонажа настолько глубоко и подробно, насколько сочтёте нужным. Конечно, персонаж, чья роль в хронике относительно скромна (например, уличный информатор или смертный член семьи), может не стоить подобных усилий, но хроника только выиграет, если у столетнего Архиепископа города будет биография, в которой персонажи смогут как следует покопаться.

Причуды: у всех: и у смертных, и у Сородичей есть вырабатывающиеся со временем странные привычки. Будь то привычка пить молоко прямо из пакета или дарить Поцелуй под музыку из «Летучей мыши» — причуды делают персонажей запоминающимися и придают им индивидуальности.

Слабости: никто не безупречен. У всех есть слабости или черты характера, с которыми при-

ходится бороться. Особенно это касается важных противников. Злодей, который всё делает как следует, не совершает ошибок и ничего не боится, — противник, конечно, опасный, но ещё и довольно скучный. Слабости и изъяны противников — это щели во вражеской броне, которые персонажи могут использовать в своих целях; кроме того, слабости могут подчеркнуть особый героизм персонажа, вынужденного противостоять не только внешним врагам, но и собственным внутренним демонам.

Параметры: многие рассказчики намеренно оставляют этот этап напоследок. Стоит помнить, что персонажей рассказчика не нужно создавать по тем же правилам, что и персонажей игроков. Своих персонажей рассказчик может наделить любыми параметрами и способностями по своему усмотрению. Однако, оглядываясь назад, стоит помнить, что если персонаж не интересен сам по себе, то никакие цифры и параметры этого не изменят.

Прелюдия

Прошлое человека — это фундамент, на котором выстроена его личность. Именно поэтому игроки, желающие больше узнать о своих персонажах, должны выяснить, кем те были до Становления. Прелюдия — это нечто вроде короткой индивидуальной истории, когда рассказчик и игрок один на один разыгрывают события из жизни персонажа, которые имели место в прошлом, до начала нынешней хроники. Этот повествовательный приём позволяет изучить прошлую, смертную жизнь персонажа подробнее и узнать больше о его личности до того, как начнётся общая, совместная игра.

«Вы со своим бывшим парнем встречаетесь в стареньком кафе, в котором когда-то любили бывать вместе. Судя по всему, сейчас заведение переживает не лучшие времена, хотя, возможно, так было всегда, но в воспоминаниях о прошлом все эти мелочи просто тонут в розовой дымке романтики. Он одет в шикарный костюм — видимо, качественное юридическое образование приносит свои плоды, — но даже этот костюм не способен скрыть нездоровую бледность и тёмные круги под глазами: похоже ему редко удаётся как следует выспаться. Пока вы обедаете, он признаётся, что в последнее время испытывает трудности в отношениях с женой. Как ты отреагируешь?»

Прелюдия разыгрывается наедине с рассказчиком: этот формат позволяет игроку ощутить глубоко личную природу происходящего, почувствовать, что прошлое персонажа принадлежит только ему самому. В некоторых случаях в прелюдии могут участвовать и двое игроков, но это возможно, только если их персонажи были друзьями и проводили много времени вместе ещё до Становления. Не слишком беспокойтесь об игроках, остающихся за бортом прелюдии — конечно, когда начнётся сама игра, вам предстоит делать всё возможное, чтобы вовлечь в процесс каждого из них, но небольшое воздержание на время прелюдии не повредит, скорее, позволит им «нагулять аппетит» перед основным «блюдом».

Во время прелюдии вы можете контролировать происходящие события максимально жёстко и определять их исход по собственному усмотрению. Давайте игроку возможности принять то или иное решение, но держите темп — заставьте игрока думать быстро, пусть его решения будут инстинктивными. Если вы не хотите посвящать целую встречу одной-единственной прелюдии (хотя, конечно, такой подход позволяет проработать персонажа более детально), её сюжет должен развиваться стремительно и динамично. Главная задача прелюдии — быстрое знакомство участников с выжимкой знаковых событий из прошлой жизни персонажа, и эту функцию она выполняет очень хорошо.

Также во время прелюдии вы можете познакомить игрока с основами механики игрового мира «Вампиров». Стоит обратить внимание, что встревать в сражения во время прелюдии — не лучшая идея; если же без сражения не обойтись, то будет лучше, если рассказчик просто опишет его исход. Нет никакого смысла терять персонажа ещё до начала игры.

«Ноябрьский полдень давно минул, и вокруг начали незаметно сгущаться сумерки. Вы с сестрой договорились встретиться в парке ещё полчаса назад, но она до сих пор не пришла. Ты слышишь, как где-то вдалеке лает собака, и внезапно осознаёшь, что вокруг тебя, насколько хватает глаз, не видно ни единой живой души. За исключением разве что того бездомного, бредущего по дорожке в твоём направлении. Как ты поступишь?»

Прелюдия — неплохой способ познакомить игрока с основами правил. Позвольте ему пройти пару проверок. Разрешите перераспределить пункты параметров, если вдруг окажется, что их сочетание недостаточно точно отражает образ персонажа. Исследуйте факты биографии персонажа — пусть игрок познакомится с союзниками своего героя, побывает у него на работе (если она у него есть) и узнает, как тот зарабатывает на пропитание.

Конечно, необходимость разыгрывать сцены самой обыкновенной, повседневной жизни может показаться странной, но такой подход отлично передаёт ощущение нормальности, которая обречена разбиться вдребезги, когда на сцену выйдет нечто сверхъестественное. Выстроив вокруг персонажа скорлупу смертной жизни, разбейте её: страх, нео-

жиданное нападение, Становление и перерождение в виде вампира — превращение в нежить должно быть острым и волнующим переживанием.

Описывая окружающий мир, позволяйте игроку высказывать собственное мнение и делать предложения касательно происходящих событий. Помните, что это ваша общая история, и что игрок — её полноправный соавтор. Кроме того, в прелюдию можно добавить пару чисто эмоциональных моментов. «Со слезами на глазах твоя подруга говорит тебе, что беременна», — когда персонаж станет вампиром, он уже не сможет быть ни с ней, ни с ребёнком. По сути своей «Вампиры» — это игра в жанре ужасов, и игрок должен ощущать чувство утраты, чтобы по-настоящему понимать, что значит быть Проклятым.

«Бродяга в обносках бросается на тебя и прижимает к двери вагона метро. Ты пытаешься закричать, но в поезде нет никого, кроме вас двоих. Лампа дневного света натужно мерцает над головой. Гул поезда и стук колёс бьют прямо в уши, а зловоние, исходящее от бродяги, настолько сильно, что ты предпочла бы потерять сознание. Затем ты ощущаешь, как его зубы вонзаются в твою шею, и мир вокруг начинает медленно угасать».

Не забудьте обыграть Становление персонажа — именно этот момент, как никакой иной, определяет, насколько сильно персонаж изменится, став вампиром. Дайте игроку почувствовать, что за персонажем кто-то незримо наблюдает; понять, что ощущает невинная жертва, по следам которой идёт невидимый хищник. Конечно, игрок знает, чем всё закончится, но не знает, как именно это произойдёт. Опишите роковое нападение в деталях, чтобы сделать его более реальным и пугающим. Расскажите, что чувствует персонаж, превращаясь в вампира. Позвольте игроку ощутить боль перерождения. Конечно, прелюдия не обязательно должна заканчиваться Становлением (и у игрока, и у рассказчика ещё могут оставаться моменты, которые следует прояснить до начала игры), но эту сцену игрок должен запомнить надолго.

Вопросы и ответы

Приведённые ниже вопросы нужны для того, чтобы дать игроку точку опоры и заполнить пробелы в биографии персонажа настолько полно, насколько это возможно. Если времени на прелюдию нет, игроки могут ответить на эти вопросы устно или письменно, в индивидуальном порядке или непосредственно за игровым столом, в компании других игроков. Если же вы всё-таки планируете провести прелюдию, то ответы на эти вопросы могут подсказать вам, на каких деталях лучше сделать акцент.

Сколько вашему персонажу лет?

Когда он родился? Сколько лет ему было, когда он получил Становление? Сколько лет он является вампиром? Старше или младше своих лет выглядит персонаж?

Что особенного случилось, когда ваш персонаж был ребёнком?

Как персонаж провёл первые годы своей жизни? Как сформировались его базовые наклонности и понятия об окружающем мире? В какую школу он ходил? Какой была его семья? Самое раннее детское воспоминание? Доучился ли персонаж до старших классов? Есть ли у персонажа родной город или его семья постоянно переезжала с места на место? Учился ли персонаж в вузе? Может, он сбежал из дома? Увлекался ли он какими-нибудь видами спорта? Поддерживал ли он отношения с кем-нибудь из друзей детства?

Каким человеком был ваш персонаж?

Скромный тихоня или редкостный засранец? Был ли ваш персонаж популярным? Была ли у него семья? Как он зарабатывал на жизнь? Есть ли у него настоящие друзья? Что заставляло его двигаться вперёд? Скучает ли по нему кто-нибудь?

Какой была первая встреча вашего персонажа со сверхъестественным?

Когда персонаж впервые понял, что за ним кто-то следит? Верил ли персонаж в оккультные материи до Становления? Как персонаж впервые повстречался с вампиром? Верил ли персонаж в происходящее? Был ли напуган? Зол? Что испугало его больше всего?

Как ваш персонаж изменился после Становления?

Как всё произошло? Было ли Становление болезненным? Не доставил ли этот процесс персонажу некое извращённое наслаждение? Терзал ли его Голод? Был ли персонаж напуган? Принял ли персонаж произошедшее как должное? Благодарен ли персонаж своему сиру? Или, может, он жаждет убить его за то, что тот сотворил?

Как ваш персонаж поступил со своей смертной жизнью?

Инсценировал ли персонаж свою смерть? Продолжает ли незримо присматривать за родными? Может, персонаж до сих пор притворяется живым? Или он из тех, кто всегда сжигает за собой мосты?

Как сир обходился с вашим персонажем и кто он?

Что персонаж знает о своём сире? Был ли он жестоким, высокомерным, скрытным или, может, напротив, честным и открытым? Почему, по мнению персонажа, выбор сира пал именно на него? Да и вообще знает ли персонаж, кто был его сиром? Сколько времени персонаж держался своего сира? Учил ли его сир хоть чему-нибудь? Сколько длилось это ученичество? Встречался ли персонаж с другими вампирами (например, с Принцем или Архиепископом)? Разделяет ли персонаж взгляды своего сира на других вампиров или предпочитает иметь свои? Когда сир обучил персонажа правилам своей фракции?

Как ваш персонаж повстречался с другими членами своей котерии или стаи?

Что свело персонажей — слепой случай или холодный расчёт? Все ли персонажи состоят в одной фракции? Объединяют ли их общие взгляды и устремления? Как долго они заодно? Знал ли персонаж других членов своей группы до Становления? В каких отношениях состоят их сиры — враждебных или союзнических? Что заставляет персонажей держаться друг друга, когда всё летит кувырком?

Где находится убежище вашего персонажа?

Где персонаж скрывается от лучей солнца, когда наступает день? Есть ли у него постоянное место жительства? Продолжает ли он жить там же, где жил, пока был смертным? Может, персонаж скрывается в заброшенных зданиях? В канализации? Есть ли у персонажа кто-то, кто заботится о нём, пока тот спит?

Каковы излюбленные охотничьи угодья вашего персонажа?

Кто служит персонажу добычей и есть ли у него излюбленное место охоты? Есть ли у персонажа угодья, которые он считает исключительно своими? Наведываются ли в излюбленное место охоты персонажа другие вампиры? Существует ли между ними и персонажем соперничество? Каких жертв предпочитает выбирать персонаж? Даровал ли персонаж кому-нибудь смертельный Поцелуй? Есть ли у персонажа собственное стадо? Соблазняет ли он своих жертв? Похищает? Нападает на них на улице? Или, может, они сами ищут с ним встречи?

Каковы мотивы персонажа?

Ищет ли персонаж мести? Желает ли вернуть себе прежнюю жизнь? Стремится ли к власти в мире Сородичей? Если бы персонаж мог сделать всё, что пожелает, — каким было бы его желание?

Шаг в огонь

Итак, вы продумали сюжет хроники, игровой мир и персонажей, которые его населяют. Вы смотрели, как ваши игроки создают своих персонажей, помогали им, разыгрывали прелюдии и сочетали их идеи со своими, чтобы дать им ощущение причастности к творческому процессу. Настало время рассказать историю. Наступает момент, когда вложенные усилия оправдаются и вы сможете полностью сконцентрироваться на повествовании.

Держа в голове сюжет хроники, придумайте причины, которые привели персонажей игроков в котерию, стаю или выводок. Многие рассказчики предпочитают просто проговорить эти причины вслух, и, вкратце обсудив всё с игроками, перейти непосредственно к действию. Однако немало и тех, кто предпочитает исследовать подобные детали лично и наблюдать, как взаимоотношения персонажей создаются прямо в процессе игры. Таким образом, первая встреча может стать чрезвычайно важным этапом совместной игры, поведать игрокам кое-что новое об их персонажах и заложить основы будущих конфликтов между членами группы.

Существует масса возможных причин, способных объединить Сородичей в группу, и немалую роль в этом вопросе играет тип их котерии. Вот несколько примеров:

- **Верные слуги сира**: могущественный вампир тщательно подобрал кандидатов, способных сформировать эффективную группу агентов. Каждый персонаж, входящий в котерию, обладает определёнными способностями и связями в мире смертных. В большинстве случаев все члены группы происходят из одного выводка, но иногда такая котерия принимает Сородичей из других кланов, но только если те обладают редкими и очень полезными способностями. Членами подобных котерий порой становятся против собственной воли (как правило, вследствие обмана или хитроумных интриг) — отличная завязка для интересной истории.
- **Группа единомышленников**: вампиры — территориальные и одиночные существа, но это не значит, что они не могут формировать взаимоотношения на основе совместного опыта и общих интересов. Подобные котерии могут включать в себя самых разных вампиров из любых кланов, и общими у них вполне могут быть лишь идеалы и (или) большие проблемы. Может, группа неонатов объединяется, когда на их территорию вторгаются боевики Шабаша? Или, быть может, группа относительно слабых вампиров решает заключить союз, чтобы отвоевать себе охотничьи угодья у замкнутого и нелюдимого, но очень могущественного Сородича? Более амбициозным поводом для объединения может служить стремление занять место среди доминирующих стай города, избежать губительного влияния интриг Извечной Борьбы или защитить общество смертных от хищнических поползновений других вампиров. Для таких котерий хорошим инструментом развития истории могут быть конфликты, вызванные несовпадением интересов группы с интересами фракций, группировок или кланов, к которым принадлежат отдельные её члены.
- **Дикая банда**: классическая котерия вампиров-неонатов под руководством харизматичного лидера, живущих на одной территории и ревностно оберегающих её от вторжения любых внешних сил. Большая часть подобных котерий — это анархи, не признающие власть Принца, но это не обязательно. Дикая банда может быть и котерией диаблеристов, которые стремятся к вершинам могущества, охотясь на городских старейшин. Диаблери и в самом деле может даровать персонажам громадную силу, но готовы ли они в борьбе за неё поставить на кон свои собственные души и, возможно, навсегда потерять шанс на тихую и спокойную жизнь?
- **Слушаем и повинуемся**: по распоряжению Принца или Архиепископа города персонажи стали группой, которая должна исполнять определённые функции или решать конкретные задачи. Скреплять котерию воедино могут как узы братства или крови, так и чисто формальные обязательства на уровне устных договорённостей. Стоит отметить, что помимо этих самых обязательств у членов котерии может вообще не быть никаких общих целей и интересов — по сути, персонажи могут быть друг другу как идейными противниками, так и попросту злейшими врагами. Этот тип котерии смело можно считать самым сложным из представленных, поскольку и от рассказчика, и от игроков потребуется немало усилий для того, чтобы персонажи смогли хотя бы на время оставить в стороне свои разногласия и работать вместе ради общего дела. Впрочем, благодаря огромному количеству возможностей для сюжетных конфликтов и связанных с ними малых историй, этот тип также можно считать одним из наиболее интересных.
- **Изгои**: персонажи — отщепенцы, которых общество вампиров отвергает либо за то, что они совершили, либо за то, кем они являются. Члены котерии такого типа сбиваются вместе и потому, что так безопаснее, и потому, что причин ненавидеть друг друга у изгоев чуточку меньше, чем у окружающих — ненавидеть изгоев. Это классический тип котерии для персонажей-каитифов, но в принципе изгоем по той или иной причине может стать член любого клана. Как вариант, персонажи могли стать изгоями из-за козней влиятельного и могущественного противника и объединиться друг с другом ради того, чтобы вернуть своё честное имя.

Создавая котерию, выводок или стаю, следует заранее обговорить, дозволены ли внутренние конфлик-

ты между персонажами игроков, или все согласны поддерживать внутри группы устойчивые взаимовыгодные отношения. Стоит помнить, что вампиры — существа хитроумные и амбициозные, и даже в рамках одной котерии у персонажей игроков, скорее всего, будут какие-то личные цели и устремления. Несовпадение личных и групповых интересов — богатый источник сюжетных конфликтов, при помощи которых рассказчик, взяв на вооружение такие сильные темы, как предательство и ложь, сможет ярко проиллюстрировать единоличную сущность любого из входящих в котерию вампиров.

Стоит сразу уточнить, что предательство одного из членов котерии не должно происходить только потому, что так велит сюжет хроники; для того, чтобы кто-то из персонажей игроков совершил предательство, он должен иметь для этого причину, а потому рассказчику лучше заранее позаботиться о том, чтобы такая причина у него была (например, включить в котерию вампиров с конфликтующими целями или интересами), и когда предательство произойдёт, воспользоваться случаем и органично вплести его в своё повествование. Примером такого конфликта может быть противостояние между персонажем-диаблеристом, убивающим старейшин во имя мести, и романтичным тореадором, влюблённым — как считает он сам — в могущественного Примогена. Ещё одной стороной в этом конфликте может быть персонаж, жаждущий взобраться на вершину власти, заключив союз с самыми влиятельными вампирами города. Станет ли диаблерист использовать тореадора, чтобы устроить Примогену западню? Согласится ли тореадор предать своего товарища во имя любви к Примогену? Или, быть может, третий персонаж использует тореадора для того, чтобы избавиться от Примогена, а затем сдаст диаблериста в надежде заработать политический капитал и заполнить вакуум власти, образовавшийся после смерти Примогена?

Создание историй

Процесс создания повествования включает в себя несколько ключевых компонентов, без которых не обходится ни одна хорошая история. Этими компонентами являются сюжет, конфликт, декорации и настроение.

Сюжет

Сюжет — это последовательность событий и действий, которая ведёт персонажей от начала истории к её завершению. Сюжет — это основа истории, первое, что вам нужно обдумать, принимаясь за её создание. Как и в случае с сюжетом хроники, вам понадобится чёткое понимание того, в каком направлении должна развиваться история и каким должен быть её исход. Существует два типа историй: главные истории — двигатель магистрального сюжета хроники, они являются его неотъемлемой составной частью; малые истории — это отдельные короткие истории, которые могут быть вообще никак не связаны с магистральным сюжетом хроники и играть чисто развлекательную роль. Наиболее оптимальный способ вести хронику — это отделять одну главную историю от другой при помощи одной или нескольких малых историй. Игрокам такой подход позволит передохнуть и прийти в себя, а рассказчику — обкатать новые интересные идеи на безопасном отдалении от магистрального сюжета.

Каждая главная история — это очередной шаг в развитии магистрального сюжета хроники. Персонажи осваиваются в городе и знакомятся с его обитателями? Прекрасная почва для первой главной истории: самое время отправить их с поручением к какому-нибудь могущественному вампиру и дать им возможность увидеть первые признаки недовольства тиранией жестокого Принца города. Придуманный вами магистральный сюжет — это схема, которая нужна для того, чтобы регулировать порядок и направление развития главных историй.

С малыми историями дело обстоит куда проще — тут подойдёт любая идея. Можете устроить персонажам разборки с группой охотников на вампиров, которые компенсируют отсутствие нужных навыков и знаний безудержным энтузиазмом и кучей самодельного оружия. Кто-то из героев воспринимает проклятие вампиризма излишне восторженно? Возможно, стоит разыграть историю, стержневым конфликтом которой будет нападение какого-нибудь Сородича на любовника или члена семьи этого персонажа. Малые истории могут служить для обкатки новых идей и либо не иметь никакого отношения к магистральному сюжету, либо служить для перехода от одной главной истории к другой. Если на этапе создания персонажей игроки снабдили вас интересными идеями и сюжетными зацепками, их вполне можно превратить в малые истории, способные осложнить жизнь всем членам котерии. Применение деталей биографии (и текущих взаимоотношений) героев в историях хроники даёт игрокам ощущение причастности к развитию сюжета и мотивирует их активнее участвовать в повествовании.

Любой сюжет должен строиться вокруг одной центральной идеи, которую можно выразить парой коротких предложений. Например:

- *Котерия отправляется с важным посланием к Принцу соседнего города, но Примоген-носферату решает перехватить посланников.*
- *К персонажам обращается загадочный каитиф, который просит их расследовать таинственные исчезновения бездомных из уличных стад его сородичей.*

- *Вожак персонажей делает свой первый ход в борьбе за место нынешнего Архиепископа.*

Если описание сюжета не умещается в эти рамки, значит, вы, вероятно, стремитесь охватить своей историей слишком многое. Сфокусируйте свои идеи на одном-двух основных событиях и используйте их как основу для будущего сюжета.

Конфликт

Определившись с сюжетом истории, сконцентрируйтесь на основном конфликте. Конфликт — это столкновение с препятствием или противодействующей силой, которую персонажам игроков необходимо преодолеть, чтобы успешно завершить сюжет. Конфликты могут проистекать из любого источника, как внутреннего, так и внешнего. Предположим, сир персонажей поручил им уничтожить ряд смертных слуг своего соперника-Сородича. Для этого персонажам нужно преодолеть и противодействующую силу (телохранителей жертв), и препятствие (необходимость соблюдать Маскарад), не говоря уже об этической стороне поручения. Персонажи с высокой Человечностью могут воспротивиться тому, что фактически является серией хладнокровных убийств, в то время как приверженцы какого-нибудь Пути или персонажи с низкой Человечностью вполне могут оценить эффективность такого подхода, позволяющего решить массу проблем, что называется, малой кровью — вот вам и внутренний конфликт. Моральный конфликт — это один из типов препятствий, которые не получится преодолеть при помощи грубой силы. Подобные конфликты заставляют персонажей думать, и это, пожалуй, одно из самых интересных испытаний, которые игра может предложить своим участникам.

Существует масса комбинаций всевозможных разновидностей конфликтов. Вот некоторые наиболее очевидные из них:

- **Распря Сородичей**: вампиры постоянно конкурируют и воюют друг с другом за охотничьи угодья, политическое влияние и многое другое.
- **Междоусобицы кланов или стай**: конфликты между кланами или стаями вампиров города нередки, и причиной может быть что угодно — от передела территорий и перераспределения ресурсов до банальных предубеждений. Эти междоусобные конфликты могут быть не менее ожесточёнными, чем полномасштабные войны между фракциями.
- **Бремя власти**: молодые вампиры боятся и ненавидят могущественных и властных старейшин, а эмоциональные, но недалёкие анархи с завидным упорством стремятся избавиться от владычества Принцев.
- **Испытание тиранией**: власть развращает. Очень часто могущественные Принцы и Архиепископы городов начинают злоупотреблять своей властью, и приводит это, как правило, к самым трагичным последствиям.
- **Война живых мертвецов**: Камарилья и Шабаш проповедуют диаметрально противоположные взгляды на мир и ведут между собой непрекращающуюся борьбу. Города Европы и Америки — самые популярные поля сражений этой войны.
- **Ужасы дикой природы**: Сородичи — не единственные создания ночи. На неосвоенных просторах дикой природы обитают оборотни, и ярость этих существ может быть воистину ужасна. Время от времени их деятельная вражда с Сородичами выплёскивается даже на улицы городов.
- **Тяжесть масок**: соблюдение Маскарада — один из самых суровых законов Камарильи, и даже самые деспотичные Принцы не дерзают его нарушать. Порой для того, чтобы сохранить тайны Сородичей, необходимо прилагать определённые усилия, и чем выше опасность, тем ощутимее награда.
- **Охотники и их псы**: некоторые организации смертных подозревают о существовании вампиров и, как правило, стремятся их уничтожить.
- **Душа Зверя**: Зверь реален, зол и всегда готов испытать на прочность самоконтроль любого вампира. Битва с этим внутренним чудовищем — один из главных конфликтов, лежащих в основе самой природы Сородичей, именно поэтому он так или иначе присутствует в любой хронике и практически в каждой истории.

Декорации и настроение

Создав сюжет и внедрив в него конфликт, можете переходить к декорациям и настроению вашей истории. Декорации — важная часть как отдельной истории, так и всей хроники в целом. Хорошо подобранные детали окружающего мира могут вызвать у игроков целую гамму образов и переживаний, а это всегда идёт на пользу повествованию. Постарайтесь подобрать эти детали так, чтобы они отражали эмоции, которые вы пытаетесь донести. Допустим, персонажи входят в логово могущественного носферату. Поразмыслив, рассказчик описывает это место в соответствии с тем, как он представляет себе его владельца, пытаясь заставить игроков проникнуться атмосферой беспомощности и отчаяния:

На ступенях ночлежки многолюдно даже в полночь. Бездомные сидят поодиночке и группками, невнятно бормоча, настороженно озираясь по сторонам мутными, остекленевшими глазами. За обветшалой деревянной дверью открывается пустой зал, заполненный безмолвными неподвижными силуэтами.

Кто-то спит, укутавшись в тряпьё и сжимая в руках набитые пожитками пакеты; кто-то сидит на корточках, прислонившись к стене и слепо глядя прямо перед собой, словно стремясь понять, как он очутился здесь, вспомнить, что привело его сюда, на самое дно. В дальней стене, за стойкой для раздачи бесплатного супа, чернеет дверной проём, за которым начинается лестница, ведущая вниз, в покои вампира.

Процесс подбора настроения истории (примеры смотри на стр. 15) идёт бок о бок с процессом подбора декораций: и то, и другое задаёт атмосферу, в которую погружаются участники игры. Разница между ними в том, что декорации — это детали окружающего мира, а настроение — это способ описать его игрокам. Секрет в том, чтобы сделать акцент на деталях, которые передают нужное настроение, и не заострять внимания на всём остальном. Например:

(Страх) *Дети смотрят на вас широко распахнутыми, незрячими от ужаса глазами. Они отползают прочь, когда вы приближаетесь, и осмеливаются тихонько заплакать, лишь укрывшись в тени. Вы замечаете, что все они держатся на почтительном расстоянии от железной двери в дальней стене подвала.*

(Гнев) *В толпе раздаётся яростный рёв. Звенит бутылка, разбитая о крыло припаркованной у тротуара машины. Витрина магазина взрывается стеклянными брызгами, и в воздухе эхом разносится шум уличной драки.*

(Одиночество) *Когда-то этот театр блистал великолепием, но сегодня стёкла его билетных касс разбиты, а под сводами некогда величественного вестибюля царит мрак. Сквозь пыльные стёкла настенных панелей ещё проглядывают выцветшие афиши с лицами забытых звёзд и названиями давно отгремевших премьер.*

(Отчаяние) *На рубеже веков эту набережную построили для влюблённых парочек и детворы — разноцветные карусели катали всех желающих, а в небольших павильончиках у моря можно было купить сладкой ваты и засахаренных яблок или выиграть приз в каком-нибудь незамысловатом аттракционе. Сегодня карусели выцвели и заржавели, и их облезлые скелеты протяжно скрипят на холодном морском ветру, а в изрисованных граффити павильончиках обитают только бродяги, которым нужно место, чтобы укрыться от непогоды, напиться и забыться тревожным сном.*

Тщательно продуманные декорации и правильно подобранное настроение — это коктейль, способный пробрать игроков до глубины души, сделать создаваемые вами образы более запоминающимися и оставить на память о себе самые яркие и глубокие переживания.

Сцены

Позаботившись обо всех перечисленных выше компонентах, можете приступать к подготовке отдельных сцен, способных зацепить игроков, дать подходящее оформление разворачивающемуся за игровым столом действу, подвести сюжет к кульминации и наконец к развязке, которая подытожит усилия героев и подготовит почву для следующей истории.

Зацепка: первое, что нужно сделать в начале любой истории, — зацепить персонажей игроков, приковать их внимание, вызвать интерес. Такой зацепкой может быть таинственный незнакомец, который просит героев о помощи, вызов ко двору Принца или невольное участие в каком-нибудь внезапном и масштабном событии. Рассказчик должен создавать зацепки, ориентируясь на характеры и биографии персонажей игроков. Например, персонажа, который когда-то был смертным детективом, можно заманить загадочным убийством или ограблением, в то время как для героя, лелеющего политические амбиции, хорошей зацепкой станет возможность расширить своё влияние.

Нагнетание: зацепив персонажей, вы должны вовлечь их в историю и подготовить ожидающие их испытания. Не стоит раскрывать все карты одновременно; наилучший способ поддерживать интерес игроков — это выдавать по одному кусочку головоломки за раз. Они должны иметь чёткое понимание того, каким должен быть их следующий шаг, и хотя бы примерно представлять, к каким последствиям он может привести, — умные игроки обязательно захотят спланировать всё наперёд. Если же они этим не озаботятся... Что ж, неожиданные осложнения и сюжетные повороты порой делают жизнь героев лишь интереснее.

Предположим, к примеру, что персонажи расследуют пропажу ребёнка, похищенного неким неизвестным Сородичем. Персонажи могут ввязаться в это дело по целому ряду причин (кому-то велит вмешаться личный моральный кодекс, кто-то может считать этого ребёнка частью своего стада, а кто-то просто захочет расстроить планы похитителя), но в самом начале у героев на руках будут только имя ребёнка и сообщение о его похищении. Им ещё предстоит выяснить имя похитителя и его мотивы, которые помимо ясности могут привнести в историю и ряд осложнений. Что если похитителем окажется влиятельный Примоген, расположением которого персонажи игроков не прочь заручиться? Доведут ли они расследование до конца или наплюют на него во имя собственных интересов?

Усложнение: по мере продвижения персонажей игроков по сюжету истории сложность выпадающих им испытаний должна непрерывно возрастать, а рассказчику желательно иметь в запасе пару-трой-

ку неприятных сюрпризов, о которых герои смогут узнать заранее, только если возьмут инициативу в свои руки и проявят немного предусмотрительности. Например, человек, которого персонажи должны похитить, наймёт профессиональных телохранителей, а Сородич, на которого они рассчитывали, не сможет им помочь из-за нежелания своего сюзерена. Попытайтесь выбить почву из-под ног персонажей игроков хотя бы один раз за историю, но оставьте им шанс решить проблему заранее при помощи разума и (или) имеющихся у них в распоряжении ресурсов. Наращивая сложность и нагнетая напряжение, вы приближаете действо к драматическому финалу.

Кульминация: концовка истории должна стоить усилий, которые персонажи прилагают для того, чтобы её достичь. Антикульминации могут хорошо работать в литературных произведениях, но не тогда, когда люди собираются провести несколько часов за игровым столом. Чем больше испытаний игрокам и их персонажам предстоит перенести, тем более драматичной должна быть кульминация, в противном случае концовка может попросту разочаровать.

Развязка: этап истории, на котором вскрываются все причинно-следственные связи, персонажи сталкиваются с последствиями своих решений, улаживают дела и находят ответы на вопросы. Если это возможно, попытайтесь разыграть послесловие истории, чтобы сделать процесс подведения итогов максимально полным и наглядным, а заодно дать игрокам возможность взглянуть на общую картину, подстегнуть их интерес и возбудить здоровое любопытство по отношению к тому, что будет дальше.

Танцы с мертвецами

Создать хорошую историю недостаточно — её ещё нужно суметь рассказать, снабдив необходимыми деталями и настроением. Рассказывая свою историю, постарайтесь не упускать из виду следующие приёмы:

Описания: наполняйте каждую сцену яркими деталями. От того, насколько хорошо вы описываете происходящее, зависит всё — от настроения, которое вы хотите передать, до динамичности жестокой перестрелки. Описывайте персонажей, места и действия так, чтобы задействовать все органы чувств ваших игроков. Недостаточно просто сказать: «Ты несколько часов бродишь по улицам, прежде чем натыкаешься на подходящий сосуд — смертного, припозднившегося с работы». Нужно что-то вроде «Заиндевевшие улицы сегодня засыпаны грязным снегом и залатаны проплешинами мутного серого льда, а пронизывающий декабрьский ветер с воем гуляет между высоток. Ты бродишь в тенях переулков и полупустых парковок — везде, где есть шанс повстречать одинокого смертного. Ты заставляешь себя дышать полной грудью, стараясь уловить аромат тёплой плоти и живой крови среди отвратительного зловония выхлопных газов и гниющего мусора. Голод обостряет твои чувства, заставляет фокусировать своё внимание только на том, что имеет сейчас значение, — на силуэтах, звуках и запахах потенциальной добычи. Внезапно ты слышишь эхо чьих-то шагов — это одинокий человек устало бредёт сквозь бетонную пустоту подземного гаража. Ты срываешься с места и бросаешься к прохожему, чувствуя, как Голод железной хваткой стискивает твоё нутро». Конечно, существуют малозначительные события, которые не нужно описывать настолько подробно, но чем детальнее вы опишете сцену, тем ярче и живее смогут вообразить её ваши игроки.

Характерность: сделайте каждого персонажа рассказчика личностью. Для рассказчика эта задача всегда сложнее, чем для игроков: им нужно сконцентрироваться только на одном персонаже, в то время как вам придётся отдуваться за весь остальной игровой мир. Секрет здесь в том, чтобы уделять каждому персонажу рассказчика долю внимания, соразмерную роли, которую тот играет в вашей хронике, и основные действующие лица должны быть проработаны и продуманы не хуже персонажей игроков. Влезьте в шкуру своих персонажей, используйте то, что вам о них известно, чтобы понять, как они поведут себя в той или иной ситуации. Пусть они ненавидят или боятся, пусть, в конце концов, увлекаются какими-нибудь невинными хобби! Если вам нужно достоверно изобразить проходного или маловажного персонажа, достаточно наделить его одной примечательной особенностью. Сделайте его растяпой, грубияном или невротиком. Не стесняйтесь заимствовать для ваших персонажей особенности поведения и причуды, подмеченные у реальных людей. Кроме того, не забывайте о том, что ваши персонажи-Сородичи — это вампиры, нежить с холодной плотью и мертвенно-бледной кожей, существа, своими глазами видевшие расцвет и упадок империй и отягощённые опытом сотен и тысяч прожитых лет. Подобные нюансы можно передать при помощи целого арсенала различных деталей — от манеры говорить и одеваться до привычек и обычаев, которых Сородич осознанно или бессознательно придерживается с тех самых пор, как стал вампиром.

Диалог: этот приём идёт бок о бок с характерностью и является, возможно, самым главным из приёмов, которые должен освоить рассказчик. Когда персонаж игрока разговаривает с персонажем рассказчика, этот разговор нужно изобразить. Манера речи, тон голоса, язык тела — всё

это инструменты, при помощи которых образ любого персонажа можно сделать более ярким и глубоким. Конечно, это непросто: для того, чтобы разыграть диалог, необходимо быстро думать, уметь импровизировать, а также обладать толикой отваги и уверенности в себе. Не стоит волноваться — в конце концов, вы ведь просто играете с друзьями. Поощряйте игроков, которые вам подыгрывают: хорошей наградой за актёрскую игру может послужить дополнительный пункт опыта в конце игровой встречи. Помните, что искусство диалога — это навык, а значит, его можно развить, если регулярно практиковать.

Действие: Мир Тьмы — холодное и жестокое место, а вампиры — воплощение идеи о хищнике под маской человека. Поэтому не сдерживайте себя — делайте боевые сцены в ваших историях настолько взрывными и динамичными, насколько это возможно. Пусть кости ломаются, пусть хлещет фонтанами кровь, пусть грохочут выстрелы, пусть пули крошат и дырявят всё вокруг. Сводите количество проверок к минимуму, интерпретируйте их результаты как можно быстрее и описывайте происходящее как можно более эффектно и сочно, в духе «Взревев, бруха одним прыжком перемахивает через барную стойку. Зажатая в его руке алюминиевая бейсбольная бита, описав широкую дугу, врезается Клайву прямо в лицо. Отвратительный влажный хруст, брызги крови, крошево выбитых зубов — сокрушительный удар вышибает из Клайва дух, и тот с грохотом валится на пол». Ключевая задача рассказчика — передать остроту и напряжённость момента, и ради неё порой можно пренебречь даже результатом броска игральных костей.

Тайна: пусть игроки теряются в догадках. Никогда не демонстрируйте им полную картину происходящего. Знание есть сила и ключ к выживанию — это одна из фундаментальных особенностей вампирского существования. Ничто в Мире Тьмы не является тем, чем кажется на первый взгляд, и истории с внезапными сюжетными поворотами, предательствами и неожиданными осложнениями помогут вам передать эту его особенность.

Взаимосвязанные события: смысл «Вампиров» в том, чтобы рассказывать интересные истории, а для этого рассказчик должен уметь планировать наперёд и понимать, в каком направлении развивается его хроника. Проблема в том, что игроки — существа непредсказуемые. Они могут пропустить поворот на финишную прямую истории, или, наоборот, срезать угол в каком-нибудь неожиданном месте и оказаться там раньше времени. Хуже всего, если один из игроков окажется везунчиком и в первой же стычке убьёт главного злодея, с которым героям — по задумке — полагалось бороться на протяжении следующих двенадцати историй.

Простых решений в подобных ситуациях не бывает, но в целом у рассказчика есть два варианта действий: либо научиться уворачиваться от ударов и адаптироваться к изменениям, либо пустить в дело свою божественную власть над событиями истории, чтобы вообще избежать подобных проблем. Главное — помнить, что вмешиваться в развитие событий имеет смысл только в том случае, если это пойдёт игре на пользу. Если персонажи упустили важную информацию, пусть она попадёт к ним сама. Если герои походя убили злодея, на драматическую гибель которого у вас особые планы, проигнорируйте его неудачную проверку на прочность и позвольте ему ускользнуть в последний момент. Впрочем, злоупотреблять этой силой не стоит. Подобная власть над событиями есть только у рассказчика, и если вы начнёте применять её направо и налево, то рано или поздно у игроков сложится ощущение, что их персонажи ни на что не влияют, и удовольствие от игры будет испорчено. Настольные ролевые игры — это совместное творчество, и игроки должны чувствовать, что делают вклад в развитие каждой истории.

Повествование: хитрости и советы

В кино, книгах и сериалах используется масса повествовательных приёмов, которые рассказчик может без труда адаптировать под собственные нужды. Режиссёры, сценаристы и писатели используют их для того, чтобы делать свои истории более доходчивыми, манипулировать нашими эмоциями и играть на наших страхах. Эти приёмы также позволяют выделять отдельные моменты истории, акцентируя на них внимание публики и органично подчёркивая их значимость для повествования.

Конечно, у рассказчиков есть и свои собственные хитрости, которые позволяют им проделывать те же самые трюки, что и авторам неинтерактивных произведений. Рассказчики всегда стремятся сделать свои игры менее статичными, более драматичными и запоминающимися. Ниже приведён перечень хитростей и советов — как тех, что мы использовали ещё двадцать лет назад, так и совсем новых — тех, которым мы научились позднее.

Применяя эти хитрости и советы на деле, вы сможете заметно повысить качество ваших игр. Главное — не забывайте использовать воображение и не бойтесь пробовать что-нибудь новое или отличное от того, к чему вы привыкли. На первый взгляд все эти трюки могут показаться довольно

сложными, но они заставляют рассказчика мыслить категориями образно-эмоционального восприятия и за счёт этого делают хронику глубже и многограннее, добавляют ей живости, образности и завершённости.

События за кадром

События за кадром (или игровой дневник) — это повествовательная техника, которая позволяет развернуть и исследовать игровое время, которое мы классифицируем как события за кадром. По сути, этот приём представляет собой сольное «выступление» игрока перед рассказчиком с очерком от первого лица, повествующим о том, какие именно действия его персонажа в определённый момент остались за кадром общей истории. Порой предложенные игроками идеи стоят того, чтобы развернуть события за кадром в небольшую историю для одного-двух игроков.

Эта техника нужна не только затем, чтобы сохранить втайне от других игроков те или иные действия своего персонажа. Её можно использовать для того, чтобы обыгрывать наиболее личные аспекты своего персонажа — в том числе и «взрослые» темы (в их числе мы, конечно, имеем в виду и сцены откровенно эротического содержания, но секс — не единственный предмет, способный вызвать отторжение у некоторых игроков). Кроме того, ведение игрового дневника — хороший способ проработать биографию персонажа, не замедляя общего темпа игры и не позволяя скучать тем, кто не вовлечён в разворачивающиеся за кадром события непосредственно.

Некоторые игроки предпочитают вести игровые дневники в электронном виде: кто-то отсылает свои записи рассказчику на почту, а кто-то предпочитает вести блог или вики-страницу, выкладывая свои творения на всеобщее обозрение. Какой способ использовать, а какой нет, каждая группа должна решать самостоятельно. Кто-то не захочет раскрывать детали оставшихся за кадром событий сразу, чтобы не испортить сюрприз своим товарищам по хронике, а кто-то, напротив, ни за что не упустит возможности покрасоваться перед благодарной публикой.

Вставки

Вставка — это приём, который характеризуется тем, что повествование то и дело переключается между основной историей и рядом кратких вспомогательных эпизодов. Эти вставки могут усиливать эффект основной сцены за счёт гармоничного или контрастного сочетания стилей и (или) эмоциональной окраски. Для нагнетания пугающей или напряжённой атмосферы чудовищные и мрачные картины лучше всего оттенять чем-нибудь радостным и невинным — на таком фоне ужасные вещи будут казаться куда страшнее и, соответственно, произведут более сильное впечатление. Применяя этот приём в своей хронике, рассказчик может усилить эффект основной сцены повествования, вставляя в нужные моменты контрастирующие с ней эпизоды.

Как это использовать на практике? Например, если вы хотите сгустить атмосферу страха и отчаяния во время сцены Становления персонажа, можете перемежать эпизоды слежки, игры в кошки-мышки между вампиром и жертвой и, собственно, Становления вставками из прошлой жизни персонажа — дружескими, любовными или бытовыми. Стремительно переключаясь между картинами смерти (нападение, треск рвущейся одежды, вонзающиеся в кожу клыки, долгий сладостно-мучительный Поцелуй) и жизни (игра в футбол с друзьями, душ вдвоём с любимым человеком, пятничные посиделки в баре), вы сможете сделать сцену Становления более эмоциональной, напомнив игроку, чего именно лишился его персонаж, когда стал вампиром.

Пробуйте разные подходы: например, можно попросить игроков взять на себя роли второстепенных персонажей из вставок или, скажем, попытаться ис-

Десять советов рассказчику

Искусство повествования, как и любое творчество, — это ноша, которая на первый взгляд кажется непосильной. Однако существует всего десять основных правил: пять «сто́ит» и пять «не сто́ит», которые нужно твёрдо помнить, садясь с друзьями за игровой стол.

Стоит:

- **Вовлекать игроков в процесс**. Используйте их идеи и биографии их персонажей в своих историях. Это позволит вам не только делегировать игрокам часть своих обязанностей по созданию игрового мира, но и усилит их вовлечённость в историю, которую вы рассказываете. В конце концов, именно игроки — самые главные (хоть и не самые могущественные) действующие лица вашей хроники.
- **Прислушиваться к ожиданиям игроков**. Это и их игра. Рассказчику необходимо получить чёткое представление о том, чего хотят от игры все её участники, прежде чем приступать к обдумыванию хроники.

- **Быть готовым**. Конечно, прорабатывать абсолютно все детали предстоящей игры не нужно, но сделанные загодя записи и памятки никогда не помешают, а за игровым столом позволят не отвлекаться на досадные мелочи и больше внимания уделить разворачивающимся событиям.
- **Ценить историю превыше правил**. Правила игры не должны быть помехой развитию истории. Рассказчик может изменять и нарушать правила по своему усмотрению, если это делает игру более комфортной для игроков и идёт на пользу сюжету.
- **Не забывать об описаниях, диалогах и действии**. Оживляйте ваш игровой мир при помощи ярких, живых описаний: пусть игроки знают, что их персонажи видят, обоняют, осязают и чувствуют на вкус. Поощряйте актёрскую игру, разыгрывайте диалоги, озвучивайте персонажей ведущего на разные голоса, поддерживайте темп и динамику истории посредством действий.

НЕ СТОИТ:

- **Злоупотреблять стереотипами**. В некоторых случаях стереотипы идут на пользу истории, но ничто не убивает хронику быстрее, чем бесконечная череда плоских однотипных персонажей.
- **Забывать о поощрении**. Если игроки работают на славу и принимают разумные решения, успех персонажей должен соответствовать масштабам проблемы, которую они пытаются решить, иначе игроки могут почувствовать себя обманутыми.
- **Рассказывать им всё**. Тайны и загадки — это часть игры, а значит, и часть истории, которую игроки и их персонажи могут пожелать исследовать самостоятельно.
- **Злоупотреблять властью**. В любой спорной игровой ситуации рассказчик — судья в последней инстанции. Ваше слово — закон, но этой властью нельзя пользоваться для того, чтобы заставить персонажей игроков делать то, что вам нужно. Это игра, вы все собрались для того, чтобы получать удовольствие, и для этого совсем не обязательно следовать написанному заранее сценарию.
- **Паниковать**. Если игроки выбивают почву у вас из-под ног, не стесняйтесь попросить перерыв и потратить некоторое время на то, чтобы собраться с мыслями. Даже самому опытному рассказчику порой требуется минутка для того, чтобы обдумать какой-нибудь неожиданный поворот.

пользовать вставки как метафорическое отражение темы, которую вы пытаетесь раскрыть в основной сцене. Переключая повествование между действиями главных и второстепенных героев истории, вставки можно использовать как способ демонстрации сходств и различий между персонажами игроков и персонажами рассказчика. Используйте воображение, размышляйте над темой, концепцией и настроением своих историй, тщательно подбирайте не только эпизоды, которые вы намерены использовать в качестве вставок, но и сцены, в которых они будут выглядеть уместно с визуальной и эмоциональной точек зрения. Если вы всё сделаете правильно, этот приём позволит вам соткать сюжетную и эмоциональную подоплёку вашей хроники в единое целостное полотно.

Сразу стоит отметить, что этот приём может сильно замедлить повествование. От рассказчика он требует умения быстро переключаться между основным и вспомогательным повествованием, а от игроков — способности внимательно следить за разворачивающимся перед ними действом. В противном случае сцена просто утратит целостность и развалится на куски.

Ретроспектива

Ретроспектива — это повествовательный приём, суть которого заключается в том, чтобы сцену, происходившую в прошлом, разыграть так, как если бы она происходила в настоящем. Конечно, вставки также могут высвечивать отдельные моменты из прошлого, но ретроспектива, в отличие от них, не ограничивается краткими проблесками — она охватывает нужное событие целиком. Кроме того, при желании ретроспективу можно развернуть в полноценную историю, которая, если уж на то пошло, совсем не обязательно должна иметь отношение к прошлому кого бы то ни было из персонажей игроков. Сам этот приём в основном используется для того, чтобы при помощи событий прошлого рассказать игрокам о том, что происходит с их персонажами в настоящем. Этот приём можно использовать как аллегорический, визуальный или эмоциональный способ рассказать игрокам о том, что ждёт их в будущем; как способ поближе познакомиться с персонажами ведущего, имеющими отношение к фактам биографии героя; или, скажем, как способ рассказать что-нибудь важное о проблеме, решением которой заняты персонажи игроков.

Для игроков ретроспектива может служить источником сведений (и даже откровений), касающихся задействованных в ней персонажей, а для рассказчика — полезным инструментом, при помощи которого процесс получения этих сведений и откровений можно облечь в форму, максимально полно соответствующую теме, концепции и настроению

вашей хроники. Особенно полезен этот приём для жанра ужасов, поскольку с его помощью рассказчик может подготовить почву, познакомить группу с будущим противником, чтобы заранее поселить в сердцах игроков предчувствие опасности, отчаяние и страх — переживания, проистекающие из личного опыта, как правило, глубже и сильнее. Кроме того, ретроспективу можно использовать как расширенную разновидность вставки, призванную раскрыть вспомогательную линию истории в более полном и связном виде. Попробуйте совмещать эти приёмы в разных пропорциях — от полноценных историй до небольших, чисто диалоговых сцен. А как насчёт того, чтобы вставить в хронику параллельную историю, призванную создать контрастный фон для событий основного сюжета? Дерзайте: всё в ваших руках.

В качестве примера можно привести следующий эпизод. Скажем, стая персонажей игроков заключает политический союз с многообещающим иерархом Шабаша. По ходу основной сюжетной линии группа приезжает в резиденцию местного Архиепископа, чтобы принять участие в обряде, по завершении которого иерарх намеревается разоблачить своего соперника как предателя фракции. По ходу сцены персонаж одного из игроков — малкавианин-отступник, адепт Дисциплины Ясновидения — касается плеча иерарха, намереваясь привлечь его внимание. Этого прикосновения оказывается достаточно, чтобы перед внутренним взором малкавианина развернулась сцена-видение, из которой становится ясно, что иерарх на самом деле — предатель, который задумал оговорить своего противника, а затем, избавившись от него, свергнуть Архиепископа и стать новым владыкой города. Начинается заготовленная рассказчиком диалоговая ретроспектива, в ходе которой игроки, примерив на себя роли других высокопоставленных участников заговора, будут иметь возможность выслушать ведущего, играющего роль коварного иерарха, и, вероятно, даже задать ему кое-какие вопросы (естественно, в рамках означенных ролей). Как только картина станет для них очевидной, видение закончится, и фокус повествования вновь возвратится в резиденцию Архиепископа, к основной истории. Что же мы имеем? Рассказчик ввёл в историю резкий сюжетный поворот, игроки практически собственными глазами увидели истинную сущность иерарха, оказавшегося лживым коварным ублюдком, и узнали об опасности, грозящей Архиепископу и его помощнику, которого предатель намерен оболгать. Согласитесь, это куда лучше, чем просто сказать малкавианину что-то в духе «Ясновидение показывает тебе, что настоящий предатель — это иерарх».

Конечно, приём это непростой, но очень эффективный.

Мистические сновидения

Мистические сновидения — это повествовательный приём, который позволяет использовать сны как источник важной сюжетной информации. Подумайте сами: вампиры спят точно так же, как и смертные (а иногда и дольше — торпор в каком-то смысле тоже можно считать сном), и во сне их сознание точно так же расставляет нужные воспоминания по полочкам, избавляясь в процессе от дурных и ненужных. Сны могут быть как приятными, так и кошмарными. Сон персонажа позволяет вам, рассказчику, играть с ним в любые игры разума по своему усмотрению: грязные страсти, паранойя, ужасные злодеяния, вдохновение и даже откровения — при помощи снов в канву хроники можно вплести любые страхи, надежды и амбиции персонажей игроков. Сны могут быть и пророческими предвестниками событий, которые персонажам ещё только предстоит пережить, и простыми кошмарами, что проистекают из проблем и страхов персонажей, но ни в коей мере не отражающими настоящего или будущего положения вещей. Помните также, что сны в основе своей символичны, и подчас информация, которую они несут, практически недоступна рациональному восприятию.

Сновидения — ценный инструмент в руках рассказчика. Во сне вы можете указывать персонажам на их ошибки самым явным и очевидным образом — раздувая их значение так, чтобы все успехи героев казались на этом фоне чем-то мелким и незначительным. Сны — прекрасный способ сыграть на достоинствах и недостатках персонажа. Одного из героев мучают кошмары? Царство мистических сновидений — самое подходящее место для того, чтобы дать этому недостатку показать себя во всей своей ужасающей красе. Мистические сновидения можно использовать для того, чтобы персонаж обрёл с их помощью смысл своего существования, задался целью раскрыть великую тайну или решился осуществить некий грандиозный замысел. Вы можете утешать персонажей снами о тихой и счастливой жизни их давно забытых друзей, терзать их души сладкой горечью ностальгии или дразнить, заманивать на кривую дорожку сюрреалистическими образами новых, вампирских идеалов и устремлений. А затем, когда наступит ночь, позволить им проснуться в кровавом поту во тьме своих убежищ и взглянуть на окружающий мир в новом свете, с надеждой… Или страхом.

Параллельные истории

Эта повествовательная техника позволяет игрокам на время отстраниться и взглянуть на хронику с точки зрения её второстепенных персонажей. Несмотря на название, параллельная история, будучи полноценным самостоятельным сюжетом, вполне может не только идти бок о бок с основным повествованием, но и неоднократно с ним пересекаться.

Параллельные истории интересны тем, что дают вам и вашей группе возможность немного отрешиться от основного сюжета хроники и при этом вдохнуть в него новую жизнь, позволив взглянуть на игровой мир и действия персонажей игроков чужими глазами и увидеть хронику и своих альтер-эго с новой, неожиданной стороны. Параллельные истории также позволяют поддерживать эмоциональный контекст хроники, самым активным образом эксплуатируя потенциал второстепенных персонажей, имеющих отношение к фактам биографии главных героев вашей истории. Естественно, это отнюдь не единственный способ применения этого приёма.

При желании рассказчик может выдать важную информацию, имеющую значение для главного сюжета, персонажам параллельной истории, а затем позволить им передать эти сведения героям основной истории. Как вариант, в параллельных историях игрокам может достаться роль идейных и непримиримых противников их собственных главных персонажей, тех, для кого главные герои хроники являются самыми настоящими чудовищами. Так, например, героями параллельной истории может стать группа идущих по следу котерии инквизиторов — опасность, которую игроки будут вынуждены принимать во внимание, вернувшись к своим основным ролям. Этот приём может служить бесценным источником информации о второстепенных персонажах, имеющих отношение к персонажам игроков, — их гулях, подручных, потомках и т. д. Кроме того, пока персонажи игроков спят, параллельные истории позволяют рассказчику играть на контрасте между ночной и дневной жизнью города, вместо того чтобы просто оставлять всё происходящее днём за скобками повествования.

Параллельные истории также позволяют игрокам взглянуть на результаты воздействия некоторых Дисциплин вроде Помешательства со стороны жертв и таким образом добавить ярких красок в картину, живописующую образ безумия. Кроме того, параллельная хроника об охотниках может стать прекрасной иллюстрацией «нормальной» жизни, навсегда потерянной для персонажей игроков и, по иронии судьбы, добровольно отвергнутой самими охотниками. Обдумайте потенциал этого приёма, решите, как применить его в своей хронике так, чтобы подчеркнуть её основную тему и концепцию, а затем пустите его в дело и наблюдайте, как основной сюжет начинает играть новыми красками.

Пролог

Пролог — это повествовательный приём, который характеризуется тем, что персонажи игроков достаточно долгое время остаются простыми смертными. Пролог позволяет проработать человеческое прошлое персонажа игрока гораздо подробнее, чем любая прелюдия. По сути, этот приём представляет собой расширенную и углублённую разновидность прелюдии, в ходе которой все персонажи игроков начинают игру в качестве смертных и остаются смертными до конца вводной истории. Этот приём ценен тем, что позволяет игрокам начать игру людьми, исследовать человеческую жизнь своих персонажей в мельчайших подробностях и чётко осознать, как именно изменилась их жизнь, когда они стали вампирами. Пролог обеспечивает более основательный подход к проработке героев, чем короткая прелюдия, поскольку игрокам, прежде чем приступать к работе над персонажами-вампирами, предстоит развить и продумать персонажей-смертных. Это позволит игрокам объяснить, почему их персонажи стали теми, кем стали, показав весь процесс на деле, а не на словах. Конечно, этот приём подходит далеко не для всех — многие захотят сразу начать игру вампирами. Но группа, которая согласится его опробовать, сможет добиться беспрецедентного уровня мотивации для своих персонажей, сыграв на контрасте между их человеческим прошлым и проклятым вампирским настоящим.

Кроме того, пролог — отличный способ придумать и проработать персонажей ведущего, имеющих отношение к фактам биографии героев хроники. Для этого нужно ввести их в игру, а затем просто дать истории взаимоотношений между ними и персонажами игроков органично развиваться естественным путём. Тот же способ можно применить и по отношению к будущим сирам героев: история Становления, полученного от знакомого персонажа ведущего, будет восприниматься игроком куда более живо и эмоционально. Естественно, во время пролога рождается масса идей и сюжетных зацепок для будущих историй — теперь персонажи игроков смогут взращивать и лелеять амбиции и вендетты, уходящие корнями в их прошлую, смертную жизнь. То же самое, впрочем, касается не только врагов, но и союзников персонажей. Если игроки успеют познакомиться с членами смертных семей своих персонажей, то и горечь расставания с ними, и осознание безвозвратной утраты прошлой жизни будут восприниматься ими и чётче и острее. Истории, пережитые персонажами во время пролога, могут стать основой для массы конфликтов между Человечностью и Зверем, а вместо того, чтобы просто оставить свою смертную жизнь в прошлом, герои могут захотеть разделить бессмертие со своими друзьями, родственниками и любимыми.

Сцены охоты

Одна из самых знаковых сцен любой истории о вампирах — это сцена, в которой Сородич пьёт кровь своей жертвы. Практически в каждой книге, каждом фильме или сериале о вампирах есть сцена (или сцены), в которой вампир охотится или питается. Несмотря на огромное количество наглядных примеров, с игровой точки зрения подобные сцены остаются далеко не самыми простыми — если изобразить недостаточно достоверно, сцена охоты может стать затянутой, утомительной и попросту скучной для игроков, которые не принимают в ней непосредственного участия. Поэтому вместо одного приёма мы дадим вам в руки целый набор инструментов, которые можно использовать в зависимости от ситуации, — можете ограничиться способом, который больше всего приглянется вашей группе, или использовать весь арсенал, меняя подходы в соответствии с текущими нуждами истории.

Быстро и просто: метод одной проверки

Стандартный метод охоты, описанный в шестой главе (см. стр. 278). Фактически весь процесс охоты сводится к одной-единственной проверке. Успех — вампир получает кровь, неудача — не получает, а провал приводит к каким-нибудь неприятностям. Если игра идёт по-крупному и игроки просто хотят «дозаправить» своих персонажей кровью и вернуться к основному сюжету, не отвлекаясь на мелочи, такой способ — одна-две проверки и краткая словесная зарисовка — вам вполне подойдёт. К несчастью, этот метод лишает игру значительной части атмосферы противоестественного ужаса, сопровождающего сам акт пития вампиром чужой крови, превращая трагедию в чисто механический подсчёт пунктов выпитой и истраченной витэ.

Подробно: три этапа охоты

В некоторых ситуациях наиболее подходящим вариантом может быть подробное описание охоты, в ходе которой игроку придётся пройти через все три стадии противостояния между охотником и его жертвой. Естественно, подробный метод требует куда больше времени, чем метод одной проверки, но при этом позволяет полнее ощутить, что значит быть вампиром, добавить немного динамики в излишне неспешный эпизод игры или просто глубже исследовать природу охоты. Как бы то ни было, в данном случае сцену надлежит разделить на три основных этапа: поиск, охоту и кормление.

Поиск — это начальный этап охоты, в ходе которого вампир подыскивает себе жертву: вычисляет одиноких искателей приключений в ночном клубе, высма-

тривает копающихся в подворотнях бездомных, бродит по канализации в поисках бродячих животных и т. д. Способности и характеристики, задействованные в этой первой проверке, сильно зависят от того, что именно делает персонаж, но в большинстве случаев это будет проверка восприятия, поскольку на этом этапе вампир просто ищет жертву, которая покажется ему достаточно лёгкой добычей. В большинстве случаев сложность этой проверки будет варьироваться от 4 до 8 (см. таблицу на стр. 279). Неудача означает, что персонаж тратит часть ночи впустую и не находит ни одной подходящей жертвы. Провал на этой стадии должен быть не слишком чувствительным — достаточно будет, если случится что-то, из-за чего вампир потеряет возможность поохотиться этой ночью в выбранном районе.

Охота — это этап, в ходе которого вампир идёт на сближение с выбранной жертвой и предпринимает действия, которые позволят ему утолить свой голод. В ночном клубе вампир может использовать хитрость для того, чтобы очаровать и соблазнить молодую тусовщицу. В тёмной подворотне он прибегает к скрытности, чтобы неслышно следовать за бездомным, пока тот не забредёт в какой-нибудь особенно глухой закоулок. Ну а для того, чтобы добыть крысу, пригодится обращение с животными. Ставки на этом этапе повыше, чем на предыдущем, но не намного: неудача означает, что вампир сталкивается с каким-нибудь досадным осложнением (тусовщица не хочет оставлять друзей, бродягу гонит прочь патрульный полицейский, крыса перебегает к следующей куче мусора и т. д.), а провал заставляет его отказаться от намеченной жертвы и вернуться к поискам.

Наконец, *кормление* — это завершающий этап охоты: вампир впивается в шею юной тусовщицы, бросается на бездомного, хватает крысу и т. д. Это самый рискованный этап всей охоты — успех означает, что вампир получает вожделенную кровь (столько крови, сколько пожелает взять, но при желании вы можете ограничить её объём в пунктах крови количеством полученных успехов), а неудача приводит к тому, что жертве удаётся бежать. Провал на данном этапе приведёт к самым плачевным последствиям: девушка закричит, привлекая внимание окружающих, патрульный полицейский заметит нападение на бездомного и вызовет подкрепление, а крыса окажется каким-нибудь оборотнем.

Пока один персонаж игрока охотится, остальные игроки могут взять на себя роли жертв и других эпизодических персонажей, как это описано в ретроспективе. Поведение жертвы надлежит изображать в соответствии с результатами проверок персонажа-охотника. Такой подход позволит не только вовлечь в игру больше участников, но и сделать сцену охоты несколько более чувственной, живой и эмоциональной.

Эффект Голода

Если вы хотите, чтобы в вашей игре было больше сцен охоты, можете использовать такой аспект вампирского бытия, как Голод (а если игра немного застопорилась, всегда можно просто спросить, не желает ли кто-нибудь из персонажей подкрепиться). Голодный вампир в подавляющем большинстве случаев будет стремиться насытиться, даже если в запасе у него осталось больше одного пункта крови — с точки зрения правил вампир считается голодным, если у него осталось [7 — самоконтроль/инстинкты] пунктов крови. Существует несколько способов заставить игроков считаться с тем, что их персонажи голодны.

Во-первых, можно использовать какую-нибудь простую памятку — что-то вроде карточки, на которой с одной стороны будет написано «Голоден», а с другой — «Сыт». Игрокам надлежит сделать отметку в бланке персонажа, в разделе «Запас крови», чтобы помнить, на каком этапе приходит пора переворачивать карточку «голодной» стороной вверх. Этот способ позволяет не только следить за состоянием персонажей, но и напоминает, что Голод необходимо учитывать, изображая персонажей во время игры. Если хотите немного мотивировать игроков, можете позволить персонажам, утолившим Голод, восстановить один пункт воли благодаря тому, что их персонаж в данном случае действовал в полном согласии со своей вампирской природой. Как вариант, можете немного усложнить голодным персонажам жизнь, увеличив на один пункт сложность любых проверок — вампиру непросто сосредоточиться на деле, когда его терзает Голод. Впрочем, для некоторых игроков будет достаточно простого напоминания — легко забыть о нуждах своего персонажа, когда вокруг творится столько всего важного и интересного.

Пронзительно: осколки жизни

Если вы хотите добавить пару ноток Человечности в сцену охоты, этот приём можно использовать в сочетании с любым из приёмов, описанных выше. Суть его состоит в том, что каждый полученный в результате финальной проверки успех приоткрывает перед игроком один кусочек жизни жертвы, своеобразные стоп-кадры, мелькающие в разуме жертвы по мере того, как вампир, впившись в неё Поцелуем, утоляет свой голод. Эти стоп-кадры могут быть своеобразными врезками в сюжетное полотно сцены. Вот несколько примеров таких стоп-кадров:

- *Сломанная кукла, безвольно висящая в руках ребёнка.*
- *Жертва и его жена, резвящиеся на пляже.*
- *Сжатая в ладонях рука возлюбленного, лежащего на больничной койке.*
- *Кошка, свернувшаяся клубком на коленях жертвы.*

Эти стоп-кадры совсем не обязательно должны содержать интересную для вампира информацию (хотя Дисциплины вроде Ясновидения и Тауматургии и могут в этом помочь) — идея данного приёма состоит в том, чтобы донести до игрока тот факт, что с точки зрения человеческого существа его персонаж в данный момент совершает нечто поистине ужасное. Рассказчикам, желающим использовать этот приём, но не уверенным в своих импровизационных способностях, лучше заранее заготовить список подходящих стоп-кадров.

Дополнительного уровня эмоционального отклика можно достичь, если использовать стоп-кадры, соответствующие стилю охоты. Так, агрессивный вампир, предпочитающий запугивать своих жертв, будет видеть сцены насилия, а вампиру, практикующему соблазнение, предстоит наблюдать наиболее откровенные моменты из жизни своих жертв.

Повествовательно: что-то всегда идёт не так

Если игрок хочет во что бы то ни стало утолить Голод своего персонажа, он может выбрать чисто повествовательный метод охоты. С точки зрения правил это значит, что персонаж игрока безо всяких проверок получает столько пунктов крови, сколько позволит рассказчик, а взамен во время охоты в обязательном порядке происходит что-то крайне неприятное, как если бы игрок получил провал в результате финальной проверки охоты. Сама сцена охоты при этом разыгрывается как обычно, но до тех пор, пока персонаж не вонзит в жертву клыки, ему не нужно проходить никаких проверок — охота будет идти как по маслу ровно до того самого момента, когда всё пойдёт кувырком. Этот приём, как правило, нагнетает напряжение, поскольку инициирует его именно игрок: как правило, это означает, что его персонаж настолько отчаянно нуждается в крови, что готов принять любые нежелательные последствия, чтобы утолить Голод. Кроме того, этот метод в какой-то мере отражает скрытый принцип нигилизма самих «Вампиров», который гласит, что в игре не может быть такой ситуации, в которой дела не могут пойти ещё хуже.

Глава девятая
Иные

Настанут последние времена, и будет день, когда Лунные Звери утратят покой…
То будет день, когда они найдут нас и сотрут нас с лица Земли.

Книга земли Нод

Сородичи — далеко не единственные ночные жители Мира Тьмы, и среди них редко встречаются существа, питающие добрые чувства к кому бы то ни было, будь то люди или вампиры. В девятой главе мы расскажем о некоторых из этих сверхъестественных существ. Несмотря на то что у любого из них есть масса причин ненавидеть Сородичей (причиной может быть что угодно — от простого территориального спора или застарелой вендетты до фундаментальной неспособности к взаимопониманию), нет никакой гарантии, что даже самые непримиримые противники не смогут объединиться ради общей цели или перед лицом общего врага. Если рассказчик пожелает, любое из описанных ниже существ может стать для героев как вынужденным союзником, так и опасным недругом. Единственное, в чём можно быть уверенным, — это в том, что никому из существ ночи не стоит доверять.

Охотники на вампиров

Сородичи прекрасно помнят Век костров. Ещё до того, как появились Камарилья и Шабаш, каиниты жили в суеверном мире невежественных крестьян, продажных клириков и медленно вырождающейся аристократии. То были времена бед и страданий, и многие Сородичи вообще не видели смысла в том, чтобы соблюдать Маскарад, полагая, что человечество, погрязшее в собственных проблемах, просто не в силах ничего противопоставить им, непобедимым владыкам ночи.

Возмездие смертных было стремительным и кровавым. Служители Церкви не желали безучастно наблюдать за тем, как их паству терзают ниспосланные Дьяволом нечестивые кровососы, да и властью правители той эпохи делиться очень не любили. Инквизиция, подразделение Римско-католической церкви, целью которого являлась борьба с ересью, возложила на себя и задачу по искоренению Проклятых. Охота на вампиров разразилась по всей Европе — люди врывались в убежища Сородичей, запирали их в кандалы и волокли на суд, пред грозные очи инквизиторов, а то и попросту сжигали прямо на месте. Коварные старейшины принялись без раздумий жертвовать неонатами ради спасения собственных жизней, а прозорливые анциллы с той же самой целью избавлялись от собственных сиров руками смертных охотников — так запылало пламя Войны эпох.

Некоторые Сородичи утверждают, что именно из пепла Века костров выросли белоснежные башни Камарильи и восстал, расправив свои огненные крылья, безудержный Шабаш. Сегодня, под покровом современных ночей, никто не знает, где в этих историях правда, а где ложь. Однако кое-что осталось неизменным — среди смертных по-прежнему существуют люди, занятые охотой на Сородичей во имя веры, служебного долга или собственного любопытства.

Общество Леопольда

Историки утверждают, что Святая инквизиция Римско-католической церкви существовала с 1231 по 1834 год, но Сородичи знают, что эта организация не прекратила свою деятельность до сих пор и ведёт охоту на вампиров с невиданной прежде эффективностью. Лишь немногие смертные вызывают у старейшин страх, сравнимый с ужасом, который охватывает их при мысли о современных инквизиторах.

Ни широкой публике, ни самым высокопоставленным иерархам Церкви (включая Папу) не известно о деятельности нынешней Инквизиции ровным счётом ничего, поскольку одним из положений устава этой организации является соблюдение режима строжайшей секретности. В рядах Общества Леопольда (современное название Инквизиции) состоят в основном католики, но есть среди его членов и представители других религий. Объединяет этот межконфессиональный союз только одно — стремление стереть с лица Земли всех вампиров и других сверхъестественных существ. До недавних пор главой Общества являлся монсеньор Амелио Витторе, которому пришлось оставить свой пост после перенесённого инсульта. Без его руководства Общество немедленно постиг зревший на протяжении долгих лет кризис.

Наиболее умеренные инквизиторы, проникнувшись безбожным духом современности, заключили, что в будущем (по крайней мере, ближайшем) Апокалипсиса ждать не стоит, но согласились, что пособники Дьявола продолжают готовить своё великое злодеяние и непременно постараются приурочить его к какому-нибудь громкому календарному событию. Источником самых серьёзных опасений за последнее время служили массовые истерии, вызванные шумихой вокруг проблемы Y2K в 2000 году и календаря майя в 2012.

Конечно, далеко не все члены Общества верят во Второе пришествие Спасителя (но уж точно никто не признается в этом вслух), однако все они осознают опасность, которую создания тьмы представляют для человечества. Хуже всего то, что люди, ради защиты которых инквизиторы рискуют жизнью, начинают подражать этим порождениям зла и всё чаще поддаются на их нечестивые посулы. Боевой дух организации также несёт урон из-за противоречивого отношения к пыткам, которые монсеньор Витторе в бытность свою Великим инквизитором запретил, заклеймив их инструментом, который надлежит изъять из арсеналов современной Инквизиции. Конечно, среди членов Общества Леопольда нашлись те, кто продолжил тайно использовать «традиционные практики», искренне полагая, что без них войну против сил зла просто не выиграть. Так во главе охваченного страхом и сомнениями Общества встал новый лидер, женщина, сумевшая продемонстрировать уверенность в себе и в методах своей работы, — Ингрид Бауэр, уроженка Австрии, среди коллег известная под именем Первой Железной Девы.

Вампиры и сами не понимали, насколько лёгким и беззаботным было их существование до пришествия фрау Бауэр. За долгие годы правления старика Витторе инквизиторы истребили множество гулей и вампиров, но каиниты, привыкнув относиться к Обществу Леопольда настороженно, знали, что Инквизиции можно не опасаться, если не лезть в её дела и не вступать с ней в прямую конфронтацию. Лишь некоторые Сородичи были настолько умны и отважны, чтобы эффективно использовать инквизиторов как своё орудие в Извечной Борьбе.

Сегодня среди старейшин активно муссируются слухи о целом ряде коррумпированных инквизиторов, неожиданно предавших своих бессмертных нанимателей — одну могущественную вампиршу-вентру, её не менее могущественного заклятого врага-ласомбра и небольшую секту отступников из французской ветви клана Носферату. Если верить слухам, то эти (и, предположительно, не только эти) Сородичи, скорее всего, до сих пор находятся в тайных застенках Инквизиции и, несомненно, в руках лучших её палачей. Неонаты рассказывают друг другу байки о целых котериях, поголовно вырезанных в ходе операций с участием на удивление решительных и искусных мечников, воинов-инквизиторов обновлённого Общества Леопольда. Однако наиболее тревожной для Сородичей новостью стал недавний одновременный штурм сразу нескольких древних и тайных убежищ, не знавших подобных вторжений со времён королевы Виктории.

Ответственность за все эти события лежит, конечно, на Ингрид Бауэр, но только считанные старейшины имеют в своём распоряжении данные и связи, позволяющие сделать такой вывод: придя к власти, новый Великий Инквизитор устроила в рядах Общества Леопольда всеобъемлющую и безжалостную чистку. Верные ей цензоры в кратчайшие сроки сумели вычислить и схватить практически всех инквизиторов, запятнавших себя пособничеством врагу и «преступным милосердием» по отношению к Проклятым. Конечно, дело не обошлось и без невинных жертв, на собственном горьком опыте узнавших, каково это — принять мученическую смерть во имя великой цели. Лишь жалкой горстке «кротов» удалось пережить эту «инквизицию инквизиторов», но и они теперь живут в постоянном страхе перед тем, что случится, если их собственные товарищи узнают о них всю правду. Выжившие шпионы в большинстве своём попросту разорвали все связи со своими хозяевами,

опасаясь попасть в одну из расставленных цензорами ловушек и отправиться в мрачные застенки Общества.

Впрочем, несмотря на охватившее инквизиторов рвение, былые разногласия лишь видоизменились, но никуда не исчезли. Пылающие жаровни, тщательно ухоженные дыбы, кипящий свинец — привычные орудия пыток снова заняли своё место в подвалах Инквизиции на всех пяти континентах (шестой континент, Азия, по-прежнему находится вне досягаемости Общества и его сотрудников), но отношение к ним остаётся столь же неоднозначным, что и раньше, просто место громкого большинства, желавшего вернуть старые методы, заняло молчаливое меньшинство, испытывающее к ним искреннее и неизбывное отвращение. Стоит отметить, что отношение к пыткам — это проблема не только этического, но и чисто практического свойства. Сомнения в собственной правоте самым губительным образом сказываются на главном оружии Инквизиции в войне против вампиров — Истинной Вере. Этот исключительно редкий дар способен обратить вампира в бегство даже без помощи креста, святой воды или любого другого священного символа (более того, в руках неверующего все эти предметы будут попросту бесполезны). Монсеньор Витторе прекрасно понимал, насколько пагубно практика применения пыток против живых и неживых существ воздействует на душу и веру любого инквизитора. Быстрое и безболезненное уничтожение вампира он считал не убийством, но актом милосердия, а пытки — признаком духовной слабости и орудием Дьявола.

Стоит отметить, что нынешнему Великому инквизитору чужды сомнения в собственной правоте. Бауэр искренне убеждена в праведности своего крестового похода и методов, при помощи которых её планы претворяются в жизнь. Самое интересное, что она — одна из немногих инквизиторов, обладающих как солидным опытом применения пыток, так и потрясающей силы Истинной Верой. Однако её коллег-инквизиторов (в первую очередь католиков) настораживают её рассуждения об этическом дуализме как главном оружии против созданий ночи. С их точки зрения подобные слова не только сомнительны с позиций общечеловеческой морали, но и слишком уж отдают ересями, гремевшими по всей Европе за сотни лет до Века костров.

Что касается самых ортодоксальных и ревностных приверженцев Общества Леопольда, то избрание кого-то вроде Ингрид Бауэр — это цена, которую Инквизиции давно стоило заплатить во имя достижения главной цели существования организации. С приходом к власти нового Великого Инквизитора священная война против вампиров и их присных (инквизиторы считают оборотней — и не только их — не более чем инструментами в руках Сородичей) разгорелась с новой, невиданной прежде силой; случилось именно то, чего хотело, в чём так искренне нуждалось большинство инквизиторов. Готовности Общества немало поспособствовали организованные Бауэр боевые школы в невадской пустыне Блэк-Рок и испанских Пиренеях. Сегодня в стандартный арсенал любого инквизитора входит меч-трость, или гладиус деи[1], и члены общества в последнее время неплохо поднаторели в обращении с этим оружием. Кроме того, Бауэр лично обучает своих подчинённых методикам работы с паствой, позволяющим в кратчайшие сроки превращать простых мирных людей в охваченную праведным гневом и жаждущую крови толпу — в том числе при помощи современных средств массовой информации и социальных сетей.

К несчастью, даже Бауэр не в силах совладать с многочисленными душевными слабостями своих солдат. Алкоголизм, депрессии, порнофилия — вот с какими врагами членам Общества Леопольда приходится бороться чаще всего. Кроме того, в высших эшелонах власти Инквизиции по-прежнему зияет раскол на почве отношения к пыткам (правда, противники этого варварского обычая пока не предпринимали никаких активных шагов). Что касается самой Бауэр, то и на ней уже начали сказываться многочисленные трудности и проблемы её нового положения. Будучи Великим Инквизитором, она успела поседеть, пользуясь новообретённой властью, отлучить от церкви некоторых своих политических оппонентов и принудительно расторгнуть браки нескольких рукоположённых инквизиторов, личная жизнь которых, по её мнению, мешала им исполнять свой долг.

Инквизитор

Характеристики: сила 2, ловкость 3, выносливость 3, обаяние 4, манипуляция 3, привлекательность 2, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 3.

Способности: атлетика 2, бдительность 2, вождение 1, гуманитарные науки (теология) 3, драка 2, красноречие 2, лидерство 3, оккультизм 3, скрытность 2, фехтование (меч-трость) 3.

Человечность: от 5 до 10 (инквизиторы могут быть как образцами добродетели, так и чудовищами не лучше тех, на которых они охотятся); воля: 9

Снаряжение: меч-трость, чётки, распятие, деревянные колья, Библия, газовая горелка.

Примечание: некоторые инквизиторы являются носителями Истинной Веры — большая их часть обладает показателем Человечности не ниже 9.

1. Прим. пер.: (лат.) gladius Dei – меч Господень.

Истинная Вера

Истинная Вера — это особый параметр, исключительно редко встречающийся на просторах Мира Тьмы. Конечно, многие смертные являются более или менее верными последователями веры в некую божественную сущность или высшую цель, но лишь немногие из них обладают настолько пламенным рвением и непоколебимой верностью своим идеалам, что сила их веры способна воздействовать на существ вроде вампиров. Обратите внимание, что, несмотря на то, что в массовой культуре против вампиров чаще всего используют распятия, Истинная Вера может принимать абсолютно любую форму. Так, иудаист может отпугнуть вампира звездой Давида, даос — особыми молитвами, ну а смертному, не обладающему Истинной Верой, не помогут ни крест, ни святая вода.

Показатель Истинной Веры может повышаться не только за счёт пунктов опыта. Конечно, личный опыт персонажа может повлиять на его убеждения, но по сути своей Вера не имеет отношения к внешнему миру, её источник — это не Бог и не ангел, это нечто более глубинное, нечто, что можно назвать мерилом убеждённости и внутренней силы. Если Вера истинна и непоколебима, она будет защищать своего носителя вне зависимости от того, во что именно он верит. По усмотрению рассказчика показатель Истинной Веры может увеличиваться и уменьшаться в зависимости от того, насколько твёрдо и ревностно персонаж придерживается своих убеждений.

Показатель Истинной Веры оценивается по шкале от 1 до 5, и способности, которыми Вера наделяет своего носителя, зависят именно от этого показателя (см. ниже). Стоит, однако, обратить внимание на то, что это лишь примерные ориентиры, а не жёсткие правила: рассказчик может изменять их по своему усмотрению в соответствии с нуждами хроники.

• Любой Истинно Верующий может остановить вампира при помощи священного символа или молитвы. Для этого он должен пройти проверку Веры со сложностью, равной запасу пунктов воли вампира. Каждый полученный успех вынудит вампира отступить на один шаг. В случае неудачи вампир не должен отступать, но и приблизиться к Верующему не сможет. Провал означает, что вампир может перемещаться как пожелает. Если Истинно Верующий при этом коснётся тела вампира распятием, Библией или иным священным для Верующего предметом, то за каждый полученный в результате проверки успех вампир вдобавок получит по одному губительному повреждению.

•• Этот уровень Истинной Веры позволяет персонажу сопротивляться эффектам Доминирования и других воздействующих на разум сил за счёт траты пунктов воли (каждый потраченный пункт воли обеспечивает защиту на несколько ходов).

••• На этом уровне Истинно Верующий может ощущать присутствие вампиров на расстоянии и получает возможность приобрести и развивать шестое чувство. Верующему не нужно целенаправленно и сознательно пытаться почувствовать присутствие Сородича, но необходимым для этого условием является тихая и спокойная обстановка, в которой персонаж сможет помедитировать в одиночестве, почитать Тору или Библию и т. д. Если Верующий чем-нибудь занят (например, с кем-нибудь спорит) или находится в шумном и людном месте (в толпе, на званом ужине и т. п.), способность не сработает. Отдельно стоит отметить тот факт, что эта способность далеко не безотказна и, по сути, срабатывает либо в результате успешной проверки шестого чувства, либо по усмотрению рассказчика. Кроме того, обратите внимание, что Истинная Вера не позволяет определить ничего конкретного — только ощутить чьё-то зловещее присутствие.

•••• На этом уровне Истинно Верующего нельзя сделать гулем. Кроме того, Верующий становится невосприимчивым к эффектам Доминирования, Величия, Сокрытия и других воздействующих на разум Дисциплин.

••••• Сила Истинной Веры настолько велика, что внушает вампирам невыносимое отвращение к самим себе, животный ужас или попросту причиняет им страшную боль. Любой вампир, который слышит, как Верующий молится, проповедует или, скажем, поёт псалмы (а также вампир, которого Верующий касается), немедленно обращается в бегство. Если возможности для бегства нет, вампир просто падает на землю, вопя, рыдая или умо-

ляя о прощении. Если Сородич не желает обращаться в бегство, он может каждый ход либо тратить по пункту воли, либо проходить проверку выносливости (со сложностью, равной 5 + интеллект вампира) — да, чем выше интеллект, тем сильнее мучит вампира чувство вины.

Теоретически показатель Истинной Веры может быть и выше 5, но такие люди встречаются не чаще, чем один на миллиард, и обычно их ещё при жизни почитают как святых — вряд ли им и их невероятному могуществу найдётся место в большинстве вампирских хроник.

Для вампира единственным способом определить носителя Истинной Веры (помимо собственного горького опыта) является сила «Чтение ауры». Истинная Вера облекает тело своего носителя золотистым или серебристым свечением, и чем сильнее Вера, тем ярче это сияние.

Не забывайте, что Истинная Вера — это отражение абсолютной приверженности индивида собственным идеалам, и все поступки Истинно Верующего будут продиктованы его убеждениями. Чем выше показатель Истинной Веры, тем выше вероятность, что при общении с иноверцами такого персонажа примут за фанатика (а то и попросту за безумца).

Каиниты обычно не бывают носителями Истинной Веры, но порой такое тоже случается (см. одноимённое достоинство на стр. 533).

Правительство США

Правительство практически любого государства Мира Тьмы — это равнодушная громада, которая кажется неколебимой и недвижной, но на деле представляет собой целый рой лелеющих свои собственные интересы ведомств, отделов и прочих организационных структур. И без того непростая картина межведомственных взаимоотношений усложняется влиянием всевозможных заговорщиков, тайных обществ, политических группировок и вампирских клик, время от времени дёргающих за ниточки тех, кто мнит себя кукловодами. Все эти разнонаправленные устремления, как правило, либо взаимно нейтрализуют друг друга, либо разбиваются о непреодолимой силы обстоятельства вроде бюрократии, некомпетентности исполнителей или простой человеческой жадности.

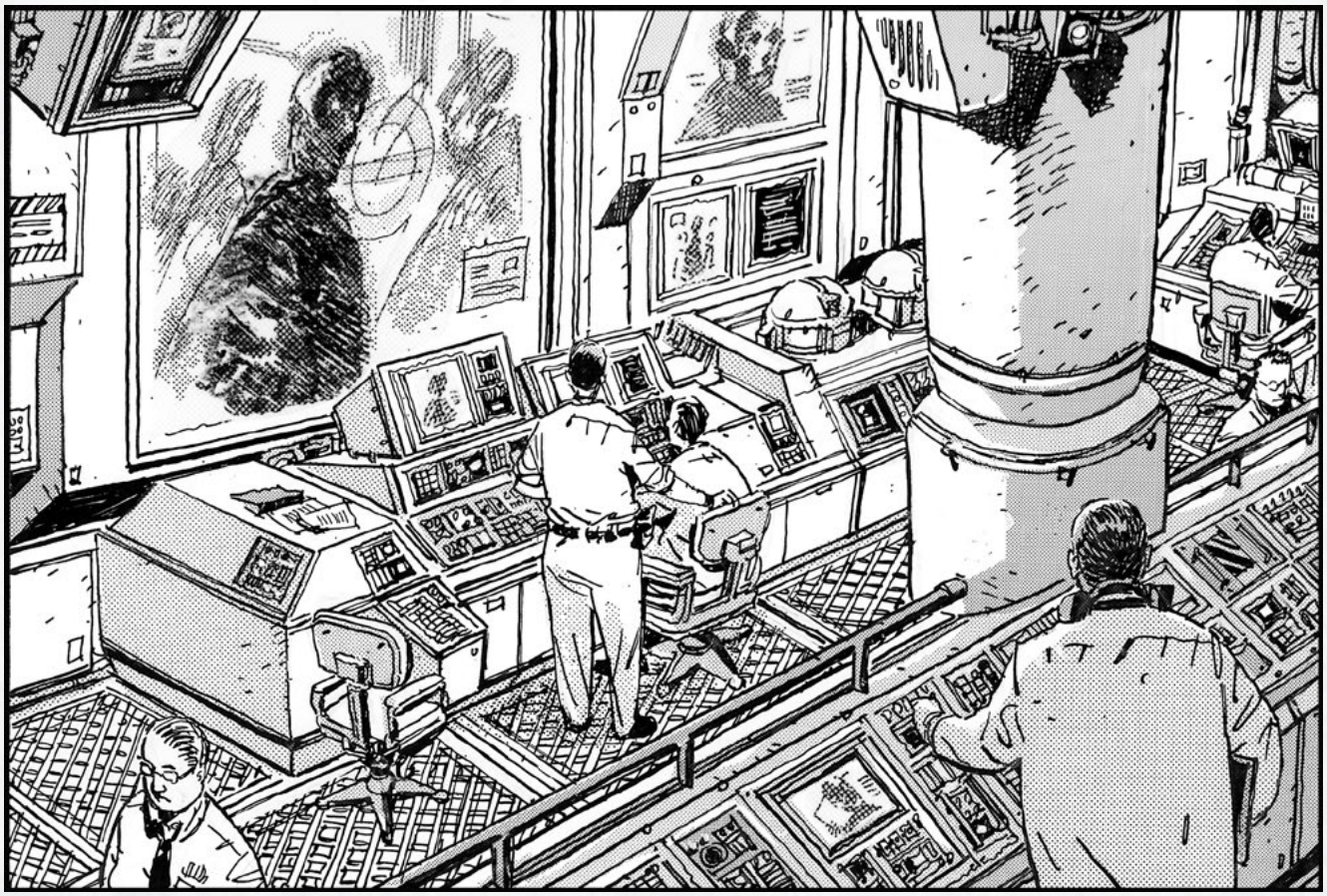
Впрочем, из хаоса порой рождаются истинные чудеса, и это вдвойне справедливо по отношению к событиям, в результате которых Агентству Национальной Безопасности стало известно о вампирской угрозе. Как-то раз, неведомыми, но исключительно извилистыми путями, в руки АНБ — радиоэлектронного подразделения разведывательного сообщества США — попали приборы, позволяющие отличать вампиров и гулей от простых смертных. Отгородившись от лишних вопросов завесой секретности и взявшись за дело с удивительным для себя рвением, агентство установило «хаоскопические сканеры» под видом металлодетекторов внутри нескольких общественных, правительственных и инфраструктурных объектов вроде Международного аэропорта имени Даллеса, Пентагона, здания Исполнительного офиса президента США, Капитолия и Белого дома. Естественно, никто за пределами АНБ, включая операторов новых контрольно-пропускных пунктов, даже не догадывается об истинном предназначении этих устройств. Даже президент не знает о том, что с их помощью его самого и сотрудников его администрации ежедневно досматривают оперативники АНБ, занятые поисками «негативных сущностей» (внутренний термин агентства для обозначения Сородичей, засечённых при помощи хаоскопов). Всю правду об этой программе знают только трое высокопоставленных сотрудников

АНБ: генерал Рекс Шиверс, полковник Алек Райли и полковник Джордж Джонстоун. Если прибавить к этой троице операторов-наблюдателей, то общее число причастных возрастёт до двух десятков человек... И одного бесхозного гуля, использующего полученную в результате наблюдений информацию в собственных интересах.

Поддержание секретности в АНБ — это часть должностных обязанностей всех его сотрудников, поэтому шпионы, руководствуясь характерной для них паранойей, не верят никому, и в первую очередь своим коллегам по опасному ремеслу. Информацию, касающуюся внедрения загадочных негативных сущностей в правительственные структуры страны, людям Шиверса запрещено разглашать даже своим же гражданским коллегам из АНБ. Кроме того, неизвестно, насколько глубока эта инфильтрация — а что, если они уже контролируют ФБР? ЦРУ? Конгресс? Министерство национальной безопасности? Президента? Однако важнее всего то, что в АНБ, конечно, догадываются, что таинственные негативные сущности — это не совсем люди, но даже не подозревают, с чем именно имеют дело.

В этом случае шпионам мешает тот же рационализм мышления, который позволил им создать первый хаоскоп. История этой ошибки начинается в тот день, когда начальство из АНБ впервые увидело работу этой машины в лаборатории вермонтского мозгового центра Отдела паранормальных исследований. Едва взглянув на силуэты призраков, бродящих в Подземном Мире, генерал Шиверс заключил, что учёные ОПИ открыли некое параллельное измерение — ему и в голову не пришло подумать о загробном мире и жизни после смерти. Вскоре после этого всем участникам проекта повысили допуск, а первую транспортабельную модель хаоскопа решили установить в Белом доме. Миллиард долларов и четыре месяца спустя генерал лично убедился в том, что негативные сущности обитают не только в Вермонте. Сущности, обнаруженные в Вашингтоне, были вампирами и гулями, явившимися по приглашению на светский приём, но при взгляде через хаоскоп они почти ничем не отличались от бесплотных духов, которых Шиверсу показывали в ОПИ. Его заключение было столь же рациональным, сколь и ошибочным — сущности из параллельного измерения захватили тела столичных чиновников для того, чтобы манипулировать правительством США! Сразу после этого бюджет проекта разросся до двух миллиардов долларов в год на обслуживающий персонал, научно-технический отдел, текущие операции и выпуск новых хаоскопов.

Тут стоит отметить, что военному триумвирату Шиверса, Райли и Джонстоуна, заигравшемуся своими высокотехнологичными игрушками, пришлось



заново изобретать колесо: сеть инфракрасных камер, реагирующих на комнатную температуру тел каинитов, позволила бы сэкономить немало денег налогоплательщиков. Впрочем, даже полное отсутствие подобных инструментов не помешало предшественнику Шиверса, генералу Артуру Клиффорду, почти вплотную приблизиться к разгадке истинной природы Сородичей. К несчастью для него, это знание оказалось обоюдным, и агенты каинитов сумели сначала дискредитировать Клиффорда, а потом и вовсе отправить его в отставку. Пришедшие на смену Шиверс, Райли и Джонстоун заняли его пост именно благодаря своему рациональному взгляду на мир — слишком уж неоднозначную репутацию создали старику Клиффорду те, кто срежиссировал его падение.

Тем не менее сейчас преемники Клиффорда знают почти то же самое, что знал когда-то он сам, однако и совершенно новые, и известные ранее факты триумвират продолжает интерпретировать в неверном ключе. Так, например, люди Шиверса прекрасно знают о проникших в ряды АНБ предателях — агентах Брюсе Хиггинсе и Фелисити Прайс. Более того, они сумели вычислить вампиров, на которых те работают. У триумвирата уже есть довольно обширная картотека как самих «негативных сущностей», так и их пособников и информаторов из числа людей. По мере того как перед генералом Шиверсом и его людьми начали вскрываться истинные масштабы вмешательства Сородичей в мировую экономику, СМИ и правительственные структуры, война разведок, в которой они сами ещё недавно принимали самое деятельное участие, стала казаться им непозволительной роскошью и пустой тратой времени. Когда придёт время, оперативникам АНБ, уже проходящим спецпрограмму по боевому применению бронированных скафандров, оборудованных устройствами маскировки ауры и односторонне прозрачными лицевыми пластинами, на личном опыте предстоит узнать, с кем их готовили сражаться. Самим же Сородичам придётся жестоко поплатиться за привычку сбрасывать со счетов технологию в мире, где с помощью этой самой технологии можно доказать существование чудес и кошмаров, природу которых научный и рациональный подход пока попросту не в силах объяснить.

Естественно, все остальные правительственные разведывательные и силовые структуры (и даже сторонний гражданский персонал самого АНБ) продолжают заниматься тем, чем занимались и до изобретения хаоскопа, — что, впрочем, неудивительно, если учесть окружающую устройство завесу секретности. В МНБ и ЦРУ лишь отдельные агенты имеют хотя бы самое общее представление о сверхъестественных материях (в большинстве своём это «кроты», завербованные ещё по распоряжению генерала Клиффорда). Департамент особых расследований в ФБР до сих пор существует исключительно благодаря личному покровительству сенатора Джесси Граббхольба. История падения Артура Клиффорда оказала слишком уж пагубное влияние на шансы выбить из правительства деньги на любой проект, связанный с паранормальной активностью. Примерно те же причины заставляют Министерство национальной безопасности закрывать глаза на «террористическую активность сторонников оккультного радикализма». Каждый здравомыслящий агент понимает, что любая инициатива, связанная с этой скользкой темой, — самый надёжный способ угробить карьеру, получив назначение куда-нибудь в район мексиканской границы «на случай появления чупакабр». Поэтому агентам, интересующимся проблемой Сородичей, приходится добывать необходимые сведения обходными путями.

А жаль: если бы хоть кто-нибудь из них вплотную занялся чисткой хотя бы административного аппарата государства, потрясающий результат не заставил бы себя долго ждать. Весьма показательна в этом смысле история о том, как вампиры, пропихнув ряд подконтрольных им смертных на ключевые посты Центра по контролю заболеваний в Атланте, сумели парализовать систему оповещения об инцидентах с подозрительной (т. е. вампирской) кровью и трупами. В данном случае решение не использовать более надёжных, связанных узами крови слуг, было сознательным — эпидемиологи начинают нервничать, когда анализы сотрудников демонстрируют отклонения от нормы, а наличие вампирской витэ в крови гуля слишком заметно сказывается на её биохимическом составе. Сами того не зная, вампиры-заговорщики таким образом сумели избежать и бдительного ока хаоскопов — эти устройства неспособны определять смертных, находящихся под воздействием Величия или Доминирования. Впрочем, вампирам тоже не стоит почивать на лаврах — как показывает практика, достаточно единственного просочившегося наружу инцидента, чтобы привлечь внимание облечённых полномочиями специалистов, искренне заинтересованных в том, чтобы получить полную картину потенциальной «эпидемии».

На уровне отдельных штатов, округов и городов работа сотрудников правоохранительных структур мало чем отличается от работы сотрудников федерального правительства: провинциальные полицейские, городские копы и окружные шерифы просто делают свою работу, даже не подозревая о силах, стремящихся оградиться от их внимания или использовать их в собственных интересах. Среди полицейских встречаются и гули, но их деятельность, по большому счёту, остаётся за пределами поля зрения АНБ. В высших же эшелонах правоохрани-

тельных организаций процветает коррупция: всегда есть желающие сохранить Маскарад или сорвать его, регулярно находятся и те, кого срочно нужно арестовать, и те, кого как можно скорее требуется отпустить на свободу. Периодически случаются скандалы, проверки и чистки, после которых копы некоторое время работают как положено, но рано или поздно всё начинается заново.

Правительственный агент

Характеристики: сила 3, ловкость 2, выносливость 3, обаяние 2, манипуляция 3, привлекательность 2, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, вождение 3, драка 3, информатика 1, оккультизм 1, политика 2, расследование 4, скрытность 2, стрельба 3, фехтование 2.

Человечность: от 6 до 8; воля: 7.

Снаряжение: тяжёлый пистолет, чёрный костюм, тёмные очки, значок и удостоверение, подслушивающие устройства.

Арканум

В Мире Тьмы члены различных тайных обществ — главные смертные охотники за оккультными знаниями. Среди них встречаются самые разные люди: философы, библиотекари и археологи; мистики, алхимики и травники; каббалисты, криптографы и оккультисты. Со времён викторианской эпохи члены Арканума — учёные и исследователи — отправлялись в самые дальние и таинственные уголки земного шара в поисках всего незримого и неведомого.

Довольно быстро эти смертные выяснили, что у незримого и неведомого порой бывают острые клыки и жутковатые гастрономические предпочтения. Помимо того, арканистам также дали понять, что вампирам не нравится, когда их изучают: своё неудовольствие каиниты выразили, дотла спалив бостонскую ложу общества в 1910 году. Гибель нескольких человек и в первую очередь невосполнимая утрата целого ряда древних книг надолго отучили арканистов совать нос в дела Сородичей. Тем не менее вампиры были и остаются одним из главных направлений деятельности общества, а принцип невмешательства, этичность которого многие арканисты приравнивают едва ли не к пособничеству геноциду, — источником их коллективного чувства вины.

Не так давно сразу несколько членов этого тайного общества решили изменить сложившуюся ситуацию. Конечно, дураков среди арканистов нет, и лишь немногие из них могли бы с чистой совестью называть себя воинами, так что попытки изменения в данном случае пока ограничились передачей заинтересованным лицам кое-какой важной информации — недавние рейды Инквизи-

ции по самым тайным логовам Сородичей можно смело считать делом рук как следует покопавшихся в своих архивах арканистов. Преподобный Джебедайя Браун, независимый охотник на вампиров и бывший арканист, до сих пор продолжает считать, что его периодические набеги на тайные архивы Арканума остаются незамеченными, но на деле он является лишь ещё одним инструментом затеянной членами общества тайной войны.

Стоит отметить, что даже идеологи и участники этого опосредованного вмешательства не знают ничего конкретного ни друг о друге, ни о замыслах своих товарищей по борьбе. Дело в том, что их затея подвергает опасности всю организацию, и участие в ней является вполне достаточным поводом для исключения из рядов общества. Соответственно, арканисты-манипуляторы предпочитают действовать либо в одиночку, либо — при соблюдении всех возможных мер обеспечения анонимности, — небольшими ячейками по два-три человека. Самым активным и отчаянным участником этого тайного движения арканистов является Сандип де Соуза, Канцлер нью-делийской ложи общества и один из главных кандидатов на пост Верховного канцлера Арканума. Пережив резню, устроенную во Франкфурте разбушевавшимися вампирами Шабаша, и своими глазами увидев творимые каинитами злодеяния, де Соуза словно прозрел. Потрясённый до глубины души арканист так и не понял, каким чудом ему удалось выжить, но размышления на эту тему сначала усугубили терзающее его чувство вины, а затем заставили перейти к активным действиям. В этой войне де Соузе приходится использовать людей, играть ими, как пешками на доске, и этот факт не доставляет ему никакого удовольствия, но бездействовать как прежде он уже попросту не в силах.

Конечно, некоторые арканисты, как и любые смертные, продолжают иногда встречаться с вампирами по чистой случайности. Именно анализируя отчёты и записки других арканистов, сталкивавшихся с вампирами во время никак не связанных с ними исследований (например, поисков Грааля), де Соуза и его присные сумели вычислить местоположение многих тайных вампирских убежищ. Естественно, метод этот далеко не безупречен, и многие предположения базируются исключительно на факте бесследного исчезновения очередного исследователя. В мире, охваченном религиозной горячкой, арканисты, к удивлению своему, столкнулись не с сокращением, а, напротив, с ростом числа вампиров и органичной интеграцией всевозможных теистических и философских учений в их сообщество. Перед лицом этих фактов Канцлеру де Соузе с каждым днём становится лишь сложнее поддерживать видимость невмешательства — пока для успокоения совести он решил действовать, исходя из предположения, что его товарищи по оружию знают, что делают, и идут на риск сознательно и добровольно. Де Соуза стремится развить успех, которого добились воинствующие арканисты, не подозревая, насколько его собственные методы близки к тем, что используют вампиры, которых он так ненавидит и боится.

Учёный арканист

Характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 2, обаяние 2, манипуляция 2, привлекательность 2, восприятие 4, интеллект 4, смекалка 3.

Способности: атлетика 1, вождение 1, гуманитарные науки 4 (или выше), естественные науки 3, информатика 3, красноречие 2, оккультизм 4, расследование 3, фехтование 1, этикет 2.

Человечность: 8; воля: 7.

Снаряжение: ноутбук или планшет, обширная библиотека, автомобиль (седан), коллекция оккультной атрибутики, внушительный счёт в банке.

Преступники

Сородичи уже давно распространили своё влияние на итальянскую Коза Ностра, русскую мафию, колумбийские наркокартели, а также на локальные этнические группировки, уличную шпану, банды байкеров и т. п. Вампиры используют подконтрольных им преступников как пушечное мясо, как заслон на пути силовиков, как козлов отпущения на случай, если очередной виток Извечной Борьбы окажется в зоне внимания неподконтрольных Сородичам средств массовой информации, и даже как источник пропитания — расходный материал, с которым можно особо не церемониться. Кроме того, каиниты никогда не гнушались играть на невежестве и суеверности преступников: слухи о том, что Большой Босс неуязвим для пуль или умеет видеть сквозь стены, всегда можно обернуть в свою пользу. Впрочем, большинство вампиров предпочитает управлять своими головорезами из-за завесы полной секретности, поэтому преступники, как правило, не имеют ни малейшего понятия ни о Сородичах, ни об их замыслах и целях.

Лишь недавно устоявшееся положение вещей вышло из равновесия. Некоторым тщательно отобранным преступникам (главным образом достаточно влиятельным руководителям среднего звена — капо, бригадирам и главарям уличных банд) была передана подробная и структурированная информация об истории, биологии и общественной организации Сородичей. Стоит отметить, что в каждом случае сведения были тщательно подобраны таким образом, чтобы спровоцировать конфликт подвластных избранным боссам группировок либо с конкретным вампиром, либо со всеми Сородичами в целом.

Играя на страхах и амбициях смертных, неизвестные информаторы разожгли пламя уличной войны поистине эпических — а то и апокалиптических — масштабов.

В Детройте, например, уличным насилием сложно кого-нибудь удивить, но после того, как в бригаду колумбийских наркоторговцев заявился неизвестный человек, продемонстрировал ряд сверхъестественных способностей, назвался посланником Господа и обманом вынудил бригадира-Сородича показать своё истинное лицо, дело приняло исключительно скверный даже по меркам Города Моторов оборот. Вскоре к вечеринке присоединилась вооружённая АК и деревянными кольями братва, и простые беспорядки переросли в полноценную мафиозную войну. Со стороны Сородичей первыми участниками этой войны стали Джованни. Поводом послужило дерзкое вторжение в резиденцию клана — некогда лояльные «колумбийские партнёры» ворвались в особняк и, застав там нескольких гулей, расчленили их при помощи бензопил. По схожему сценарию развивались события в Майами, Лос-Анджелесе и Чикаго.

В большинстве своём Сородичи, попавшие под удар первой волны насилия, сумели отреагировать достаточно быстро и свели полученный ущерб к минимуму, однако вспыхнувшая в результате война преступных группировок мгновенно вышла из-под контроля. Регулярные уличные беспорядки и набеги стай Шабаша затруднили работу Юстициаров, которым было поручено провести расследование на местах, но собранной ими информации оказалось достаточно для того, чтобы сделать однозначный вывод — эти события были неслучайны, и за каждым из них стоит тень неведомого, но очень хитрого и терпеливого организатора. В результате расследования всплыла только одна объединяющая все эпизоды деталь: если верить допрошенным свидетелям, пёструю и разномастную толпу информаторов — мужчин и женщин, чёрных и белых, азиатов и латино — объединяло только одно. Все они называли себя каитифами.

Конечно, эти сведения Сородичи восприняли неоднозначно: кого-то они напугали, а кто-то, напротив, отнёсся к ним крайне скептически. Несомненно, «каитифский след» был уловкой, призванной ещё сильнее расколоть вампирское сообщество — с точки зрения самих каитифов подобная затея слишком опасна и невыгодна, а значит, попросту бессмысленна. Тем не менее нельзя отрицать тот факт, что неизвестный организатор, стоявший за этой провокацией, явно не понаслышке знаком и с Сородичами, и с их культурой. Кроме того, провокаторы (или провокатор — многие Сородичи убеждены, что имеет смысл искать одиночку-метаморфа) явно обладали сверхъестественными способностями. Если верить свидетелям, многие из них называли себя ангелами, призванными спасти бессмертные души преступников, и подтверждали свои слова, демонстрируя то, что не под силу ни одному смертному. Иными словами, с преступниками просто в очередной раз сработал излюбленный приём самих каинитов.

В результате этих событий над Сородичами нависла угроза утраты контроля над организованной преступностью за счёт гибели значительной части подвластных им ключевых фигур криминального мира. Долговременные последствия обещают быть ещё менее приятными: охота за головами вампиров скоро может стать очень популярной и доходной сферой подпольного бизнеса. На улицах крупных городов царят неоднозначные настроения, и лишь самые могущественные (или безрассудные) Сородичи решаются вести дела с преступниками напрямую. Как будет развиваться ситуация? Каким будет следующий шаг неизвестного провокатора? Покажет только время.

Гангстер/босс

Эти параметры описывают достаточно крепкого и сообразительного члена преступного мира. Рядовые бойцы и уличные бандиты будут менее опасными противниками, а дон мафии или другой высокопоставленный преступник будет обладать более развитыми ментальными характеристиками и дополнительными знаниями.

Характеристики: сила 4, ловкость 3, выносливость 3, обаяние 3, манипуляция 4, привлекательность 1, восприятие 2, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 2, вождение 2, воровство 3, драка 3, скрытность 2, стрельба 3 (и выше), уличное чутьё 3 (и выше), фехтование 2, финансы 2, хитрость 2.

Человечность: 6 (и ниже); воля: 6.

Снаряжение: пистолет-пулемёт, бронежилет, автомобиль (универсал), нож, флешка с важной информацией.

Оборотни

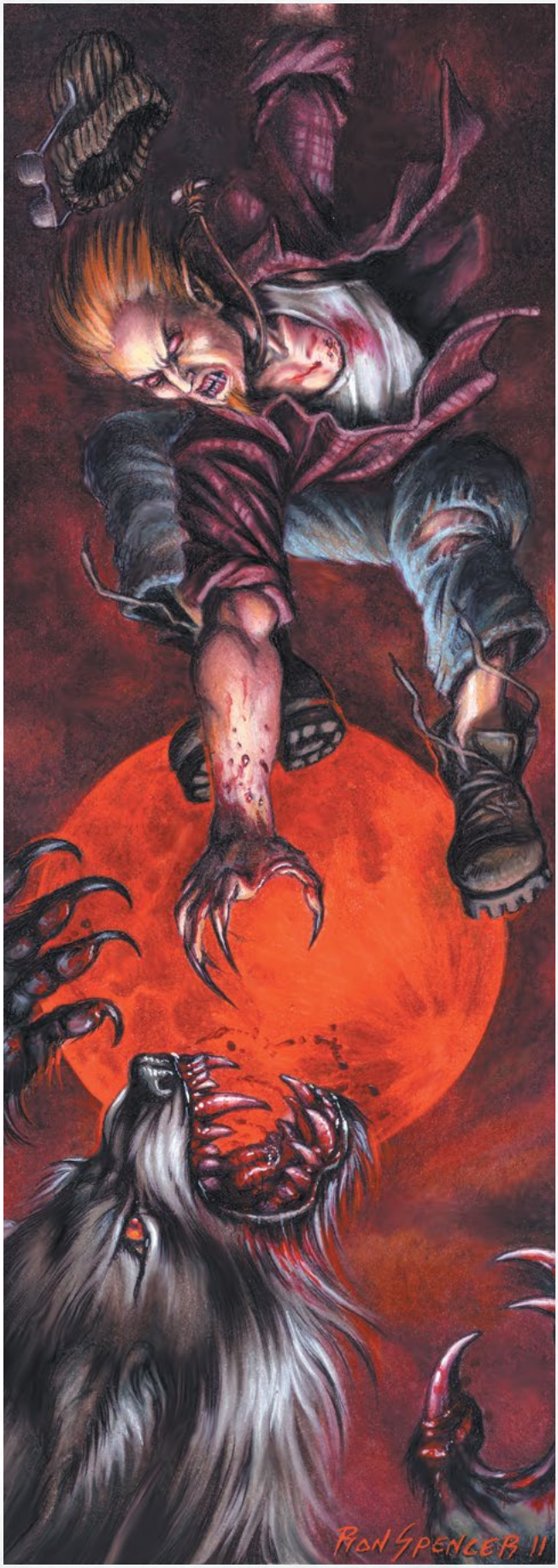
Города принадлежат Сородичам, и потомки Каина с гордостью носят свои золочёные кандалы, поскольку бескрайние просторы, раскинувшиеся за границами человеческих поселений, принадлежат существам, именующим себя Люпенами. Это люди-волки, оборотни, и единственный закон территорий за пределами городов — их свирепый нрав.

Дикая мощь оборотней внушает вампирам страх. И могучие бруха, и смертоносные ассамиты предпочитают обходить оборотней десятой дорогой. Люпены считают себя народом воинов и не считают нужным сдерживать свою клокочущую ярость.

Война между Сородичами и Люпенами идёт с незапамятных времён. Для оборотней эта война священна, и некоторое сходство между оборотнями и вампирами — сродство с животными, внутренний Зверь и дар перевоплощения — ничего не меняет, так что встречи между вампирами и оборотнями практически неизбежно заканчиваются кровопролитием.

Даже старейшины с почтением относятся к необоримой силе и почти непробиваемой выносливости людей-волков. Любой умный вампир прекрасно понимает, что главная угроза оборотня не в том, что он может устроить кровавую баню, а в том, что он может её пережить. В бою один оборотень стоит отряда молодых Сородичей, а величайшим воинам этого дикого племени вполне по силам потягаться и с котерией вампиров-старейшин. Самые отчаянные стаи Шабаша время от времени устраивают охоту на Люпенов, чтобы доказать своё превосходство. Мало кто из каинитов пользуется столь же громкой славой, сколь убийцы оборотней.

Бывалые вампиры-путешественники утверждают, что люди-волки — не единственные существа, способные перекидываться в диких зверей. Если верить слухам, то среди оборотней встречаются и вороны, и акулы, и кошки, и даже пауки. Правдивы эти слухи или же нет, ещё только предстоит узнать, но под покровом современных ночей это лишь вопрос времени.



Силы и слабости

- Люпены могут превращаться в людей и волков, а также принимать облик, сочетающий в себе черты как человеческой, так и волчьей ипостаси. Самое опасное из всех сочетаний — боевое обличье, трёхметровый гуманоид с головой волка, настоящая машина убийства, способная вселить животный ужас в самого отважного из людей. В боевом обличье значение всех физических характеристик оборотня увеличивается вдвое, а все социальные характеристики снижаются до нуля (за исключением тех случаев, когда персонаж взаимодействует с другими оборотнями или дикими зверями или пытается кого-нибудь напугать).
- Оборотни могут создавать эффект, который называется Делирием и представляет собой своеобразный принудительный Маскарад. Когда любое несверхъестественное существо видит Люпена, принявшего боевое обличье или использующего мистическую силу, оно немедленно обращается в бегство, а когда приходит в себя — потрясённо рационализирует то, что ему пришлось увидеть. Под воздействием Делирия сознание готово принять самые вольные и надуманные допущения. Этот эффект защищает всех, кто находится рядом с Люпеном, хотя Соро-

дича в такой ситуации, скорее всего, будут заботить куда более насущные проблемы.

- Оборотни могут атаковать от двух до шести раз за ход, как если бы оборотень был адептом Дисциплины Стремительности соответствующего уровня. Кроме того, оборотни способны впадать в ярость, и в этом состоянии на них не действуют модификаторы здоровья от полученных повреждений.
- Раны Люпенов заживают прямо на глазах — каждый ход оборотень исцеляет по одному полученному повреждению. Регенерация не распространяется только на повреждения, нанесённые огнём, серебром, а также когтями и клыками других сверхъестественных существ (например, вампиров) — от этих повреждений оборотень сможет избавиться только по правилам исцеления для смертных (см. стр. 306). Мало того, оборотень способен проходить проверку на прочность за счёт своей выносливости против любого типа повреждений — хоть лёгких, хоть тяжёлых, хоть губительных. Тем не менее оборотни — живые существа, а потому количество лёгких повреждений, доставшихся оборотню после проверки на прочность, не уменьшается вдвое, как это происходит в случае с нежитью.
- Гнозис — это духовная энергия, за счёт которой оборотни используют свои сверхъестественные способности. Запас пунктов гнозиса — это эквивалент вампирского запаса пунктов крови. Когда оборотень использует силу Дисциплины (точнее, её природный аналог), для активации которой требуется трата пунктов крови, вместо пунктов крови он тратит пункты гнозиса. Оборотни восполняют запас гнозиса при помощи медитаций и сделок с духами природы.
- Люпены способны незримо перемещаться в мире духов, появляться буквально ниоткуда и набрасываться на застигнутых врасплох врагов.
- Вопреки народным поверьям, волчий корень (он же аконит) бессилен против оборотней. Самое надёжное средство против Люпенов — серебро. Повреждения, нанесённые серебряным оружием, считаются неотвратимыми, и оборотень не может избавиться от них при помощи своей сверхъестественной регенерации.
- Люпены способны использовать мистические силы, во многом напоминающие силы вампирских Дисциплин. Имея достаточно времени, оборотни могут проводить ритуалы наподобие тауматургических. Арсенал доступных сил может варьироваться от оборотня к оборотню в зависимости от его роли в стае. Считайте, что разведчик будет адептом Сокрытия, шаман — адептом Тауматургии или Некромантии и т. д.
- Мораль оборотней отличается от морали вампиров, но с точки зрения правил проще считать, что все они обладают указанным уровнем Человечности.

Молодой оборотень

Характеристики (в облике человека): сила 3, ловкость 3, выносливость 3, обаяние 2, манипуляция 2, привлекательность 2, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 2, бдительность 3, выживание 3, гуманитарные науки 1, драка 3, запугивание 3, лидерство 1, обращение с животными 2, ок-

Опасный деликатес

Кровь Люпенов — очень сильная витэ и изысканный деликатес для Сородичей. В теле оборотня, как и в теле смертного, содержится 10 пунктов крови, но она настолько насыщенная, что, выпивая один пункт крови Люпена, вампир получает сразу два (соответственно, выпив оборотня досуха, вампир может получить целых 20 пунктов крови, а то и больше). Впрочем, сверхъестественная сила, таящаяся в крови оборотней, может быть очень опасной.

Пока витэ оборотня циркулирует в теле вампира, тот становится более подозрительным, раздражительным и восприимчивым к приступам ярости и Ротшрека — каждый выпитый вампиром пункт крови оборотня повышает сложность проверок сопротивления ярости на один пункт (в данном случае учитываются именно выпитые, а не полученные пункты крови, т. е. даже если вампир, выпив два пункта крови Люпена, получил четыре, сложность проверок возрастёт всего на +2). Кровь некоторых особо свирепых оборотней, по слухам, способна сводить вампиров с ума.

Если верить тем же слухам, то кровь некоторых оборотней способна на время повысить уровень Мощи или Стремительности Сородича (или на время даровать ему доступ к этим Дисциплинам, если тот не является их адептом). Подобные слухи, конечно, не лишены оснований, но свойства эти, похоже, каким-то образом привязаны к чистоте крови самих Люпенов. К несчастью для охотников, чистота крови оборотня напрямую связана с его положением в стае, и для того, чтобы добраться до чистокровного вожака, сначала нужно избавиться от всей стаи, а затея эта по сути своей мало чем отличается от самоубийства.

культизм 1, расследование 2, ремесло 2, скрытность 3, стрельба 2, фехтование 2, шестое чувство 2.

Аналоги Дисциплин: Метаморфозы 4, Мощь 1, Стремительность 3.

Человечность: 7; воля: 5; гнозис: 4.

Взрослый Люпен

Характеристики (в облике человека): сила 4, ловкость 3, выносливость 4, обаяние 3, манипуляция 2, привлекательность 3, восприятие 4, интеллект 3, смекалка 4.

Способности: атлетика 2, бдительность 3, выживание 4, гуманитарные науки 1, драка 4, запугивание 3, красноречие 1, лидерство 1, медицина 1, обращение с животными 3, оккультизм 3, расследование 2, ремесло 2, скрытность 3, стрельба 2, фехтование 3, шестое чувство 3.

Аналоги Дисциплин: Метаморфозы 4, Мощь 2, Стремительность 4.

Человечность: 6; воля: 7; гнозис: 6.

Старый волколак

Характеристики (в облике человека): сила 5, ловкость 4, выносливость 5, обаяние 5, манипуляция 3, привлекательность 3, восприятие 5, интеллект 3, смекалка 4.

Способности: атлетика 4, бдительность 4, выживание 5, гуманитарные науки 1, драка 5, запугивание 4, красноречие 3, лидерство 4, медицина 1, обращение с животными 4, оккультизм 4, расследование 2, ремесло 2, скрытность 4, стрельба 2, фехтование 5, шестое чувство 3.

Аналоги Дисциплин: Доминирование 2, Метаморфозы 4, Мощь 3, Сокрытие 3, Стойкость 2, Стремительность 6, ещё одна любая Дисциплина 4.

Человечность: 5; воля: 9; гнозис: 8.

Маги

В мире нет ничего более устрашающего, чем то, что не поддаётся пониманию, и маги — одно из тех явлений, которое вампиры не в силах понять. Маги ставят в тупик даже старейшин, которые сами когда-то состояли в рядах магического братства. Маги, эти безумные мудрецы, способны заглянуть за изнанку мироздания и, потянув за нужные нити, изменить реальность по собственному усмотрению — могущество такого рода по вполне понятным причинам вызывает у Сородичей страх.

Тайна происхождения искусства чародейства (или магии, как предпочитают называть его сами маги) затеряна во мраке времён. Кое-кто утверждает, что первооткрывателем Искусств была Лилит, а избранные смертные стали её учениками и первыми волшебниками. Если это правда, значит, магов и Сородичей объединяет общее происхождение, а конфликт между вампирами и магами — тяжкое наследие древнего противостояния между потомками Каина и последователями Лилит.

Как бы то ни было, магия — реальная и очень многогранная сила. Могущественные волшебники вполне способны творить заклинания, достойные голливудских блокбастеров, но большинство магов предпочитает куда более тонкие и изящные методы воздействия на реальность. Странные совпадения — вот главный инструмент современного волшебника, куда более полезный и универсальный, чем огненный шар или призванный демон. Поскольку все маги — смертные, они способны жить как простые люди, ничем не выделяясь из толпы до того момента, когда придёт время нанести удар. Стоит отметить, что маг вряд ли сумеет одолеть вампира в открытом противостоянии лицом к лицу, поэтому волшебники (как, впрочем, и сами Сородичи) предпочитают использовать хитроумные ловушки и коварные интриги. Конфликты между магами и вампирами напоминают скорее шахматные партии, чем схватки на бойцовском ринге, но в случае необходимости маг вполне способен превратить вампира в камень или испепелить его, призвав на помощь силу самого солнца.

Сородичи столетиями стремились постичь тайны магии, но безрезультатно. Узы крови, Становление, мистические пакты, чтение мыслей и вивисекция — ни один из опробованных методов не принёс ожидаемого результата. Вампирам достались лишь жалкие крохи с пиршественного стола истинного волшебства. Судя по всему, самая суть Искусства каким-то образом неразрывно связана с силой жизни — силой, которой вампиры попросту лишены.

Внутренние конфликты, различные способности и политические игры в конечном итоге разделили магов на несколько различающихся и порой враждующих фракций.

Волшебники, ведьмы и чудотворцы

Когда вампиры говорят о магах, они в большинстве случаев имеют в виду смертных, практикующих волшебные и ведьмовские искусства, людей, предпочитающих одеваться в стиле нью-эйдж и окружать себя всевозможными оккультными безделушками. Как правило, неонаты считают их простыми шарлатанами, но ровно до тех пор, пока губительное проклятье или «случайный» удар молнии не убедит их в обратном.

Чернокнижники клана Тремер нередко возводят своё происхождение к магам-герметистам. Одну из групп магов, орден Гермеса, и в самом деле связывает с ними долгая и неоднозначная история противоречивых отношений, длящихся вот уже

почти тысячу лет — чуть ли не со времён основания самого клана. Долгие века, наполненные кровопролитными войнами, краткими перемириями и взаимовыгодными союзами, привели к тому, что клан Тремер и орден Гермеса решили просто избегать друг друга настолько, насколько это возможно (естественно, это значит, что и те, и другие просто ждут, пока противник не совершит роковую ошибку).

Другие магические культы куда более скрытны и менее предсказуемы. Одна из магических фракций, например, придерживается языческих обычаев предков и практикует одну из разновидностей кровавой магии, силы которой позволяют, с одной стороны, превращаться в грозных чудовищ, а с другой — врачевать самые тяжкие раны. О кровавых ритуалах магов слышали многие, и кое-кому из старейшин даже довелось видеть их своими глазами, но лишь немногим удалось воспользоваться этим в своих интересах.

Шаманы и йоги

Эти загадочные маги посвящают свою жизнь мистическим практикам, призванным пробудить и отточить скрытые способности человеческого тела и разума. Одни безмолвно беседуют с духами, другие постигают секреты боевых искусств, а третьи заключают сделки с призраками и мёртвыми богами, сидя у курящихся ароматными дымами костров.

В большинстве своём эти маги очень скрытны. Они придерживаются языков и обычаев давно забытых племён и умело сочетают их с новыми тенденциями, чтобы более органично вписываться в субкультуру современных «городских дикарей». В отличие от магов других фракций, эти шаманы двадцать первого века избегают «громкой», показной магии, предпочитая манипулировать чужими мыслями и чувствами или стихиями окружающего мира. Эти маги — за редким исключением — стараются не вмешиваться в перипетии Извечной Борьбы и пускают своё могущество в ход, только если Сородичи не оставляют им иного выбора. Стоит отметить, что вампиры — за исключением гангрелов и некоторых сетитов — и сами не против такого положения вещей.

Технофрики

Искусство технофриков завораживает неонатов и до жути пугает многих старейшин. Магия, люди и новейшие технологии — вот глина, из которой технофрики ваяют свои безумные творения. Кто-то из них создаёт неуловимые компьютерные вирусы, способные проникать в защищённые базы данных и отключать доступ к целым сегментам мировой сети, а кто-то просто рыщет целыми днями по интернету в поисках информации, имеющей ценность в рамках текущих конфликтов. Однако самые странные из них — это маги, вживляющие в свои тела механические устройства, наделяющие их удивительными способностями, сравнимыми с силами адептов вампирских Дисциплин — сверхчеловеческой силой, невероятной остротой восприятия и даже потайным оружием. Некоторые из технофриков настолько прочно срослись со своей вживлённой машинерией, что их кровь утратила всякое сходство со смертной витэ и стала ядовитой для вампиров.

Магические фракции непрестанно враждуют между собой по странным и непостижимым для вампиров причинам, и друг с другом маги сражаются ничуть не реже, чем с Сородичами. Старейшины, вспоминая Тёмные Века, порой рассказывают о войнах волшебников, стиравших с лица Земли целые города, и нет никаких веских причин полагать, что эти войны остались в прошлом. Как бы то ни было, маги — непредсказуемые и очень опасные противники, и вампиру, который не хочет лишний раз рисковать нежизнью, лучше держаться от этих могущественных смертных подальше.

Силы и слабости

Магические силы крайне разнообразны. Составляя арсенал имеющихся у мага заклинаний, можно ориентироваться на силы вампирских Дисциплин. Наиболее распространёнными являются Тауматургия, Ясновидение, Доминирование, Величие, Метаморфозы, Сокрытие и Затмение. Более редкими — Анимализм, Стремительность, Стойкость, Мощь, Некромантия и Фантасмагория. Силы начинающего мага будут ограничены пятью пунктами Дисциплин, опытного — десятью, а могущественного волшебника — двадцатью.

Кроме того, вводя в игру магов, стоит помнить следующее:

- Маги — смертные. Без брони, магической или кибернетической защиты они могут проходить проверку на прочность только против лёгких повреждений. От полученных повреждений маг может избавиться только по правилам исцеления для смертных (см. стр. 306) — если, конечно, он не знаком с искусством исцеляющей магии (которая способна мгновенно исцелять по одному повреждению за каждый успех, полученный в результате проверки воли).
- Если маг не обладает силами, схожими с вампирской Дисциплиной Стремительности, то он может атаковать лишь один раз за ход.
- Маги подвержены воздействию уз крови, а Становление навсегда лишает их магических способностей.

- Для сотворения магии нужна могучая сила воли — значение воли большинства магов колеблется в промежутке от 6 до 10.
- Маги обладают доступом к мистической энергии, именуемой квинтэссенцией, которую они могут черпать из природных и искусственно созданных источников (например, особым образом зачарованных волшебных предметов). Квинтэссенция магов — это аналог гнозиса оборотней (см. стр. 408); пункты квинтэссенции также используются вместо пунктов крови при активации магических аналогов вампирских Дисциплин.
- Силы магов не зависят от возраста, но самые могучие из них могут обладать фактом биографии «поколение», позволяющим развивать доступные им аналоги Дисциплин до вершин, недосягаемых для более слабых магов. Чем сильнее маг, тем выше будет его поколение.
- Маги, использующие свои волшебные силы в открытую, могут испытать на себе воздействие загадочного и очень опасного эффекта, называемого Парадоксом. Если проверка активации «очевидной» магической силы (полёт, огненный шар, перевоплощение, вырастающий вместо руки пулемёт и т. п.) оканчивается провалом, волшебство выходит из-под контроля. Магия может обернуться против мага, убить его на месте или отправить прямиком в ад. Именно поэтому маги не любят использовать магию в открытую, даже во время сражений с Сородичами.
- Вампир — адепт Тауматургии или Тауматургической Защиты может попытаться защититься от нацеленной на него магии; считайте это своеобразной проверкой на прочность: каждый успех, полученный вампиром в результате проверки смекалки + оккультизма (сложность 6), снижает эффективность магической атаки на один уровень (или нивелирует один вражеский успех). Если вампир получает достаточно успехов для того, чтобы нейтрализовать все успехи мага, магия просто не срабатывает. Однако справедливо и обратное — маги также могут использовать свою магическую защиту против вампирских Дисциплин.
- Мораль магов отличается от морали вампиров, но с точки зрения правил проще считать, что все они обладают указанным уровнем Человечности.

Неофит

Характеристики: сила 3, ловкость 3, выносливость 3, обаяние 3, манипуляция 4, привлекательность 3, восприятие 2, интеллект 4, смекалка 4.

Способности: атлетика 2, бдительность 3, вождение 2, гуманитарные науки 2, драка 2, запугивание 2, оккультизм 4, стрельба 3, уличное чутьё 3, фехтование 2, хитрость 3, шестое чувство 3, эмпатия 2.

Аналоги Дисциплин: Величие 1, Доминирование 2, Метаморфозы 1, Тауматургия 3 (один или два пути), Ясновидение 2.

Человечность: 7; воля: 5; квинтэссенция: 10.

Снаряжение: нож, небольшой арсенал огнестрельного оружия, ритуальная атрибутика (свечи, верёвка, мел, мантия, чаша), угрожающего вида одежда.

Верховный волшебник

Характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 2, обаяние 3, манипуляция 5, привлекательность 2, восприятие 4, интеллект 4, смекалка 4.

Способности: атлетика 2, бдительность 3, вождение 1, гуманитарные науки 5, запугивание 4, лидерство 2, медицина 2, оккультизм 5, расследование 3, стрельба 1, финансы 2, хитрость 3, шестое чувство 4, эмпатия 4, этикет 3.

Аналоги Дисциплин: Величие 3, Доминирование 2, Сокрытие 4, Стойкость 2, Тауматургия 5 (множество путей и ритуалов), Фантасмагория 3, Ясновидение 4.

Человечность: 5; воля: 9; квинтэссенция: 12.

Снаряжение: магическая лаборатория, обширная библиотека, ритуальный инструментарий (книги, ножи, мел, свечи, зелья, благовония), меч-трость, дорогой костюм.

Техновыродок

Примечание: кровь этих магов ядовита — каждый выпитый у техновыродка пункт крови причиняет вампиру один пункт губительных повреждений.

Характеристики: сила 5, ловкость 4, выносливость 5, обаяние 2, манипуляция 2, привлекательность 2, восприятие 4, интеллект 3, смекалка 4.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, вождение 3, воровство 5, драка 3, естественные науки

3, законы 2, запугивание 4, информатика 4, оккультизм 4, расследование 4, скрытность 2, стрельба 4, уличное чутьё 2, фехтование 3, шестое чувство 4, электроника 4.

Аналоги Дисциплин: Величие 3, Доминирование 2, Мощь 3, Стойкость 4, Ясновидение 2.

Человечность: 3; воля: 8; квинтэссенция: 10.

Снаряжение: автоматическое оружие, бронежилет, суперкомпьютер в виде смартфона, автомобиль (чёрный бронированный седан), чёрный плащ, зеркальные тёмные очки.

Феи

Феи — это странный, загадочный народ, незримо живущий по обе стороны от границы, отделяющей мир смертных от мира сверхъестественных существ. Современные феи разительно отличаются от эльфов и лесного народца из старых сказок и преданий. Они прячут свою магию, живут под масками простых смертных, и никто в Мире Тьмы точно не знает, каковы их истинные цели.

Некоторые Старейшины, которым доводилось иметь дело с феями далёкого прошлого, утверждают, что время ничуть их не изменило — феи по-прежнему остаются дикими, чуждыми и капризными существами, с которыми лучше не связываться. Лишь немногим из тех, кому доводилось иметь с ними дело, удалось остаться в выигрыше и сохранить при этом рассудок. Неземная красота фей настолько велика, что одного их присутствия достаточно, чтобы пробудить в Сородиче невыносимую горечь утраты и всколыхнуть давно забытые и, казалось бы, глубоко погребённые чувства. Отчаянная тоска об утраченной невинности или непреодолимое желание верить в чудо могут буквально свести вампира с ума.

Большую часть времени феи прикидываются смертными и скрывают свою истинную природу. Лишь тот, кто знает, куда и как смотреть, способен проникнуть сквозь этот иллюзорный покров, однако затея это непростая... И к тому же очень рискованная. Феи любят уединение и не любят тех, кто его нарушает. Конечно, порой они показывают своё истинное лицо, но только если сами того пожелают. Феи бывают разными — величественными и прекрасными, смешными и уродливыми, но их внешность (как и сам факт встречи с ними) никогда не задерживается в памяти надолго, становясь смутной и неясной, как полузабытый сон.

Некоторые Сородичи (вроде малкавиан, равнос и тремеров) порой охотятся на фей ради их витэ, веря, что кровь фей сильнее и насыщеннее, чем кровь смертных. Однако мнения вампиров касательно этого редкого деликатеса

крайне противоречивы: одни говорят, что вкус витэ фей ничем не отличается от вкуса смертной крови, в то время как другие твердят о неземном наслаждении, мистических галлюцинациях и божественных откровениях. Кто-то сравнивает ощущения, которые дарует кровь фей, с прикосновением первых солнечных лучей — ласковым и смертоносным.

Об обществе и обычаях фей известно очень мало. Судя по всему, их активность циклична — она то возрастает, то вновь идёт на спад в зависимости от времени года и астрономических событий (вроде равноденствий и солнцестояний) и привязанных к ним человеческих праздников вроде Нового года или Марди Гра. Впрочем, вампиры, сами того не ведая, могут сталкиваться с феями практически круглый год.

Ещё меньше известно о магии фей. Те из фей, кто был в настроении говорить на эту тему (причём говорить правдиво), называли источником своих сверхъестественных сил некие чары, хотя подробности, касающиеся применения и восполнения этой мистической энергии, по-прежнему остаются загадкой. Некоторые члены клана Тореадор верят, что феи восстанавливают истраченные чары за счёт единения с искусством смертных и смертными-творцами — не раз и не два одарённые художники и музыканты становились камнем преткновения в конфликтах между феями и вампирами клана Розы.

Все феи, с которыми персонажи повстречаются во время игры, должны быть чуждыми, загадочными и непостижимыми. Даже если вампир каким-то образом умудрится подружиться с одним из этих существ, отчуждение должно не только сохраняться, но и постоянно нарастать. Кроме того, кипучая жизненная энергия феи должна служить вампиру постоянным напоминанием о том, что свою собственную жизнь он потерял, присоединившись к легиону Проклятых, и напоминание это, как правило, очень быстро становится невыносимым.

Силы и слабости

- От полученных повреждений феи могут избавляться только по правилам исцеления для смертных (см. стр. 306). Они могут проходить проверку на прочность против тяжёлых повреждений, но количество полученных ими лёгких повреждений не уменьшается, как у вампиров. Феи получают губительные повреждения только от огня. Повреждения, нанесённые оружием, сделанным из хладного железа (т. е. железа холодной ковки), считаются неотвратимыми.
- Феи находят компанию вампиров неприятной и стараются избегать нежити. Магия фей позволяет им скрываться от взора вампиров, но силы Дисциплины Ясновидения вполне способны справиться с их маскировкой.
- Феи обладают доступом к мистической энергии, именуемой чарами, которая работает точно так же, как гнозис оборотней (см. стр. 408).
- Мораль фей отличается от морали вампиров, но с точки зрения правил проще считать, что все они обладают указанным уровнем Человечности.

Пука-проказник

В истинном своём обличье эти озорные феи напоминают животных. Учёные Сородичи, специализирующиеся на изучении фей, считают, что пуки, как и оборотни, просто могут превращаться в определённых животных по своему желанию, но ни подтвердить, ни опровергнуть это утверждение пока не удалось. Пуки обожают дразнить и изводить тех, кто попадается им на пути.

Характеристики: сила 2, ловкость 5, выносливость 2, обаяние 4, манипуляция 5, привлекательность 2, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 2.

Способности: атлетика 5, бдительность 3, воровство 5, драка 3, исполнение 3, обращение с животными 2, оккультизм 2, скрытность 5, шестое чувство 3, хитрость 4.

Аналоги Дисциплин: Анимализм 2, Метаморфозы 4, Сокрытие 4, Стремительность 2, Фантасмагория 3, Ясновидение 2.

Человечность: 6; воля: 6; чары: 6.

Красная шапка-воин

Эти жестокосердные феи чрезвычайно кровожадны, и в своём упоении битвой легко могут дать фору впавшему в боевую ярость вампиру. В древние времена красные шапки красили свои неизменные колпаки свежей кровью убитых врагов.

Характеристики: сила 3, ловкость 4, выносливость 4, обаяние 1, манипуляция 3, привлекательность 1, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 4.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, воровство 2, драка 4, запугивание 4, скрытность 2, уличное чутьё 3.

Аналоги Дисциплин: Мощь 2, Сокрытие 3, Стойкость 2, Стремительность 3.

Человечность: 4; воля: 5; чары: 5.

Сид-чаровница

Сиды или ши[1] — земные воплощения неземной, поистине божественной красоты, способной пленить и очаровать даже самого древнего и пресыщенного из вампиров. Чары сидов позволяют им плести иллюзии, заставляющие беспомощных жертв трепе-

1. Прим. пер.: сид (ирл. Sídhe) – устоявшееся произношение, ши (ирл. Sí) –современное.

тать в ужасе или благоговении перед могуществом этих блистательных существ.

Характеристики: сила 2, ловкость 4, выносливость 3, обаяние 4, манипуляция 4, привлекательность 7, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 4.

Способности: атлетика 2, бдительность 2, запугивание 3, исполнение 4, красноречие 4, лидерство 4, оккультизм 4, хитрость 2, шестое чувство 5, эмпатия 3, этикет 4.

Аналоги Дисциплин: Величие 5, Доминирование 4, Сокрытие 4, Стремительность 1, Фантасмагория 5.

Человечность: 2; воля: 7; чары: 10.

Призраки

Неупокоенные духи давно усопших смертных, судя по всему, существуют в Мире Тьмы куда дольше вампиров. Многие из них — призраки, привязанные к миру живых какой-нибудь страстью — незаконченным делом, что не даёт им обрести вечный покой. Далеко не каждый умерший смертный становится призраком, но каждый призрак сохраняет ту или иную связь с людьми, местами и вещами из своей прошлой жизни. Эти якоря питают призраков сильными эмоциями, которые служат им пищей — как вампирам служит пищей чужая кровь.

Призраки, будучи существами бесплотными, могут проявляться в мире живых, вселяясь в предметы и живых существ или воздействуя на них при помощи сверхъестественных сил, во многом схожих с вампирскими Дисциплинами. Летающие по комнате столовые приборы, бесплотные голоса, устрашающие видения, мелькающие на периферии поля зрения — от этих и других призрачных фокусов не защищены ни смертные, ни вампиры. Вампиры, которых преследуют призраки, прокляты дважды, и остальные Сородичи всячески стараются избегать этих несчастных. Впрочем, призраки неспособны запросто бродить по миру живых, завывая и гремя цепями, — для того, чтобы добраться до Мира Плоти, нужно сначала преодолеть Завесу, что отделяет его от Мира Теней.

Подавляющее большинство каинитов (за исключением некромантов вроде Джованни) старается вообще не связываться с призраками. Неприкаянная душа, затаившая обиду на вампира, может не представлять опасности и служить не более чем досадной помехой, но вряд ли найдётся вампир, которого устроит даже такой вариант. Самая большая проблема с призраками состоит в том, что знаниями и средствами, необходимыми для того, чтобы с ними справиться, обладают только адепты таинственного искусства Некромантии.

Силы и слабости

- Призраки питаются страстями. С помощью сильных эмоций они пополняют свой запас пафоса — мистической энергии, необходимой для активации различных сверхъестественных способностей (принцип примерно тот же, что и у гнозиса оборотней (см. стр. 408). Сородич, впавший в ярость, сам того не зная, может послужить для призрака прекрасным источником пропитания.
- Влиять на мир живых призракам проще всего в особо зловещих, проклятых местах, там, где изливавшийся в пространство поток боли и страданий был настолько силён, что поколебал и истончил Завесу, отделяющую мир живых от мира мёртвых: на полях сражений, мостах самоубийц, в пыточных застенках и т. п.
- Нематериальная природа призраков не позволяет вампирам сражаться с ними как с обычными, материальными противниками. Вампир может воздействовать на призрака либо опосредованно, манипулируя его якорями (объектами, имевшими для призрака большое значение при жизни), либо при помощи Некромантии и других Дисциплин. Призраки же могут атаковать вампиров, только вселяясь в живых существ или бросая в них различные предметы.
- Призраки обычно невидимы, но могут становиться видимыми, если сами пожелают. Невидимого

призрака вампир может увидеть только при помощи Некромантии и — в некоторых случаях — Ясновидения.

- Некоторые некроманты порой сталкиваются с призраками, одержимыми злобой и ненавистью ко всему живому. Судя по всему, эти духи существуют только для того, чтобы причинять боль и страдания, и питаться могут только негативными эмоциями. Другие обитатели Земли Теней боятся их и называют голодными призраками.
- Призраки могут взаимодействовать с миром живых, хоть и с большим трудом. Однако находясь в Земле Теней, они могут с лёгкостью растерзать на куски любого глупца, дерзнувшего проникнуть в царство мёртвых. Некоторые характеристики призраков имеют два значения, и число справа от косой черты — это показатель характеристики, которым обладает призрак, пребывающий в Земле Теней.

Молодой призрак

Этот дерзкий и самоуверенный призрак появился совсем недавно и до сих пор довольно сильно привязан к миру смертных. Тем не менее он ещё плохо знаком с Землёй Теней и сверхъестественными обитателями Мира Тьмы, и эта неопытность может обойтись ему очень дорого.

Характеристики: сила 0/2, ловкость 3, выносливость 3, обаяние 2, манипуляция 3, привлекательность 2, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 2, бдительность 3, гуманитарные науки 2, драка 1, законы 2, запугивание 2, информатика 2, оккультизм 2, политика 1, расследование 1, скрытность 1, уличное чутьё 1, фехтование 1, хитрость 2, шестое чувство 2, эмпатия 3.

Аналоги Дисциплин: Доминирование 1, Помешательство 2, Преображение 1, Фантасмагория 1, Ясновидение 1.

Человечность: 6; воля: 5; пафос: 5.

Голодный призрак

Смерть и время сказались на этом призраке далеко не лучшим образом. Возможно, он погиб с такой яростью и злобой в сердце, что после смерти эти чувства поглотили его душу и привели её в объятия тьмы. Так это или нет, но сейчас этот призрак существует только затем, чтобы сеять страх и причинять боль. Судя по всему, голодные призраки обладают коллективным сознанием, и если одному из них нужна помощь, на его зов всегда являются как минимум трое других голодных призраков.

Характеристики: сила 0/3, ловкость 3, выносливость 5, обаяние 2, манипуляция 3, привлекательность 1, восприятие 2, интеллект 4, смекалка 3.

Способности: атлетика 4, бдительность 3, драка 4, запугивание 3, оккультизм 2, скрытность 2, уличное чутьё 3, фехтование 3, хитрость 3, шестое чувство 3.

Аналоги Дисциплин: Величие 2, Затмение 3, Метаморфозы 2, Помешательство 4, Преображение 4, Сокрытие 2, Фантасмагория 4, Ясновидение 2.

Человечность: 3; воля: 7; пафос: 9.

Старый призрак

Этот призрак расстался с жизнью десятки, может, сотни лет тому назад. Столь могучие духи редко встречаются на просторах Земли Теней, поскольку время медленно, но неумолимо разрушает любые связи с миром живых. Старые призраки — одни из самых сильных и грозных обитателей мира мёртвых.

Характеристики: сила 0/4, ловкость 5, выносливость 5, обаяние 3, манипуляция 4, привлекательность 1, восприятие 5, интеллект 3, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, гуманитарные науки 2, драка 2, законы 2, запугивание 3, информатика 3, оккультизм 2, политика 1, расследование 1, скрытность 3, уличное чутьё 1, фехтование 2, финансы 4, хитрость 3, шестое чувство 5, эмпатия 3.

Аналоги Дисциплин: Величие 2, Доминирование 3, Помешательство 4, Преображение 3, Тауматургия 3 (Игра с Огнём 3, Мановение Мысли 3), Фантасмагория 1, Ясновидение 2.

Человечность: 1; воля: 9; пафос: 10.

Демоны

Сородичи считают себя властелинами истории. С незапамятных времён они тайно правят человечеством и формируют его по своему усмотрению. Однако есть в Мире Тьмы существа и постарше вампиров, — существа, населявшие Мир Тьмы задолго до появления первых людей. У этих созданий есть своё собственное место в системе человеческих верований, свои собственные цели и планы на жителей подвластных вампирам городов. Эти существа вселяются в тела грешных и слабых духом смертных или дремлют внутри древних артефактов и проклятых мест.

Далеко не все вампиры верят в демонов — в конце концов, разве ниша падших и проклятых не занята каинитами? Зачем выдумывать кого-то ещё? Для большинства вампиров демоны — существа из мифов и преданий, выдумка людей и, возможно, некоторых религиозных безумцев из числа самих Сородичей, склонных, к тому же, придерживаться мифологии, привычной со времён смертной жизни. Однако вампиры, которым доводилось встречаться с демонами лично, знают, что те не менее реальны, чем когти и клыки Люпенов. Многие из этих вампиров видели то, что не должны были видеть, и теперь знают то, о чём ни вампиру, ни смертному лучше вообще не знать.

Конечно, среди вампиров есть и те, кто поклоняется демонам, но есть и те, кто на них охотится. Например, вампиры Баали верят, что демоны — истинные дети ночи, изгнанные из рая жестоким и самовлюблённым Богом, создавшим человечество по образу и подобию своему исключительно для того, чтобы потешить своё тщеславие. Они верят, что демоны до сих пор погребены в земле под развалинами первых городов; что вампир, узнав истинное имя демона, получает ключ к обретению могущества, однако демон взамен получает столь же безграничную власть над самим вампиром. По мнению Баали, именно демоны были реальной силой, стоявшей за верой смертных в древнейших из ложных богов. Самые могущественные баали даже способны призывать демонов в реальный мир.

Некоторые демоны утверждают, что они отнюдь не всегда были порождениями тьмы — недаром многие из них называют своим владыкой сущность, именуемую Несущим Свет. Другие уверяют, что они были верными слугами Бога ещё до того, как тот создал людей, и что причиной падения демонов стала именно безграничная любовь к смертным. Третьи говорят, что видели, как Каин убил Авеля, и знают, как Первый убийца стал Первым вампиром… Может, это всё и правда, но слушая демонов, никогда не стоит забывать, что их недаром называют мастерами лжи.

Падшие — демоны, сумевшие обзавестись плотским вместилищем, — играют на том же поле и в те же игры, что и вампиры. Они интригуют и строят заговоры, стремясь обрести власть над смертными, вера которых служит им пищей — точно так же, как вампирам служит пищей людская кровь. Иногда Падшие создают вассально-сеньориальные иерархические сообщества, под властью которых порой оказываются целые города и регионы. Демоны даруют своим верным последователям сверхъестественные силы, чтобы те распространяли и укрепляли их нечестивую власть над смертной паствой. Конечно, демоны не обладают той полнотой влияния на институты человеческого общества, которая доступна вампирам, но всеми силами стремятся её достичь.

Пленённые — демоны, привязанные к конкретным предметам или местам, — явление иного порядка. Да, они тоже строят заговоры и плетут интриги, но время, которое они провели в плену своих неодушевлённых темниц, сказалось на них не лучшим образом. Пленённые — безумцы, и планы, которым они следуют, им под стать. Пленённые утверждают, что когда-то люди поклонялись им как богам, и история посвящённых им демонических культов действительно уходит корнями вглубь веков. От своих почитателей Пленённые требуют жертвоприношений и прочих отвратительных деяний, совершаемых в их честь. Пленённые — самые могущественные из демонов, но расплатой за их могущество служит неразрывная связь с определённым местом или предметом, которые, как правило, и являются центральными объектами поклонения посвящённых им культов.

Силы и слабости

- Всем демонам, пребывающим в материальном мире, необходимо вместилище — без подходящего сосуда демон просто не сможет удержаться в мире людей и немедленно возвратится туда, откуда явился. Падшие — младшие демоны, и для них подходящим вместилищем может служить любой смертный, душа которого недостаточно прочно связана с телом: подросток, психически больной или завзятый грешник. Пленённые куда более могущественны, и для них подходящим вместилищем может служить лишь древний артефакт или проклятое место. Если настолько могущественный демон вселится в смертного, он быстро уничтожит своё вместилище изнутри. Некоторым демонам удавалось вселяться в тела вампиров, но, как правило, ненадолго — одержимые быстро встречали свой печальный конец.
- Находясь в материальном вместилище, демон может принять своё истинное обличье — образ человекоподобного чудовища с крыльями, рогами, когтями и т. д. Падшие при этом изменяют плоть своих носителей, а Пленённые — временно проецируют себя вовне. Силы вроде Чтения ауры позволяют увидеть истинное обличье демона даже против его воли.

- Демоны невосприимчивы к любым сверхъестественным средствам воздействия на разум. Однако призванный демон будет вынужден соблюдать положения договора, заключённого с тем, кто его призвал, будь то смертный или вампир.
- Многие сверхъестественные способности демонов аналогичны силам вампирских Дисциплин, будь то способность подчинять смертных своей воле, менять своё обличье или призывать адский пламень на головы врагов. В случае с Падшими показатели соответствующих Дисциплин колеблются в пределах от одного до пяти пунктов, но показатели Дисциплин Пленённых могут быть и выше.
- Как и вампиры, демоны черпают свою силу в смертных, но если вампирам нужна их кровь, то демонам — вера. Смертный должен искренне, по собственной воле поклоняться демону, но демон, со своей стороны, вполне может лгать, чтобы добиться этого поклонения. Смертные, заключая с демоном пакт, обеспечивают ему стабильный приток пунктов веры, которые демон может использовать для активации своих сверхъестественных способностей точно так же, как вампиры используют пункты крови для активации своих Дисциплин.
- Некоторых своих последователей демоны наделяют тёмными дарами — возможностью проявлять сверхъестественные способности демона-покровителя, не являясь вместилищем самого́ тёмного духа.
- Демонов непрестанно терзают мрачные воспоминания, а преисподняя, из которой им чудом удалось выбраться, неодолимо влечёт их обратно. Падших, кроме того, постоянно сбивают с толку воспоминания тех, в чьих телах они находятся. Всё это воспринимается демонами как постоянная, непрерывная мука — серьёзный отвлекающий фактор, который может влиять на их поведение, губя самые продуманные и безупречные их замыслы.

Падший совратитель

Характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 2, обаяние 3, манипуляция 4, привлекательность 3, восприятие 3, интеллект 4, смекалка 4.

Способности: бдительность 2, вождение 2, законы 3, запугивание 4, информатика 1, исполнение 2, красноречие 3, лидерство 4, оккультизм 2, политика 5, скрытность 1, финансы 4, хитрость 5, шестое чувство 4, эмпатия 2, этикет 4.

Аналоги Дисциплин: Демонион 4, Доминирование 2, Стойкость 2.

Человечность: 3; воля: 7; вера: 7.

Пленённый осквернитель

Характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 2, обаяние 3, манипуляция 4, привлекательность 3, восприятие 5, интеллект 5, смекалка 5 (Пленённые обладают физическими характеристиками, только когда принимают облик демонической проекции).

Способности: бдительность 3, запугивание 3, исполнение 2, красноречие 3, лидерство 4, медицина 3, оккультизм 3, политика 3, скрытность 1, фехтование 3, финансы 4, хитрость 5, шестое чувство 4.

Аналоги Дисциплин: Доминирование 6, Мощь 6 (только в виде демонической проекции), Преображение 6.

Человечность: 1; воля: 10; вера: 10.

Зверинец

Вампиры — жители городов, и им редко приходится взаимодействовать с дикими животными. Более того, большинство животных попросту боится Сородичей — при виде вампиров они начинают рычать, шипеть или попросту бегут подальше от этих странных, пахнущих смертью двуногих. Тем не менее некоторые вампиры (особенно адепты Дисциплины Анимализма) используют животных в качестве компаньонов, шпионов и солдат. Более того, вампиры (особенно гангрелы и носферату) порой даже делают этих животных своими гулями.

У обычных животных есть только физические и ментальные характеристики, а также способности, отражающие их врождённые природные умения. Параметрами в квадратных скобках обладают только приручённые и выдрессированные человеком животные; у дикого животного этих параметров нет. Животные, обладающие уровнем здоровья «при смерти», более живучи, чем те, у которых его нет; последние просто погибают, как только у них заканчиваются все уровни здоровья. Параметр «запас крови» указывает, сколько пунктов крови вампир может выпить из этого животного (помните, что кровь животных менее питательна, чем кровь людей: имея больший объём крови, животное вполне может иметь меньше пунктов крови, чем человек). Наносимые животными повреждения считаются тяжёлыми, но по усмотрению рассказчика небольшие животные могут наносить лёгкие повреждения.

Любое из описанных ниже животных можно сделать гулем: для этого вампиру нужно раз в месяц поить животное своей витэ (достаточно хотя бы одного пункта). Животное-гуль получает параметр воли, один пункт Дисциплины Мощи, 2 пункта крови, которые может использовать по своему усмотрению, и все параметры, которые животное обычно получает только в результате дрессировки (в квадратных скобках). Подробнее о гулях рассказано на стр. 536. Чаще всего гулями делают собак: они верны, сообразительны, легкообучаемы

и не привлекают ненужного внимания. Кошки, которых считают прирождёнными созданиями ночи, тоже нередко становятся гулями — обычно почти сразу после того, как хозяин становится вампиром. Тем не менее напоминаем, что гулями можно сделать большинство домашних животных и многих диких зверей.

Аллигатор

Характеристики: сила 4, ловкость 2, выносливость 4, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 2, бдительность 2, драка 2, скрытность 3.

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, +0, +0, –1, –1, –1, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 3), удар хвостом (сила + 2).

Запас крови: 5.

Примечание: прочная шкура аллигаторов и крокодилов позволяет им проходить проверку на прочность (один d10) против лёгких и тяжёлых повреждений.

Верблюд

Характеристики: сила 6, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 2.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 4.

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, +0, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: удар копытом (сила), укус (сила — 2).

Запас крови: 6.

Волк

Характеристики: сила 3, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 3.

Способности: атлетика 1, бдительность 2, драка 3, скрытность 2.

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –3, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар когтями (сила + 1).

Запас крови: 2.

Змеи

Удав

Характеристики: сила 2, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 1, смекалка 2.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 3.

Воля: 4; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: удушение (сила + 2) каждый ход.

Запас крови: 2.

Ядовитая змея

Характеристики: сила 1, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 1, смекалка 2.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 3.

Воля: 4; **уровни здоровья:** OK, –1, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1; см. «Яды и наркотики» на стр. 321).

Запас крови: 1.

Кошки

Рысь

Характеристики: сила 3, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика (лазание) 3, бдительность 3, драка 3.

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар когтями (сила).

Запас крови: 4.

Домашняя кошка

Характеристики: сила 1, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика (лазание) 3, бдительность 3, драка 2, запугивание 2, скрытность 4 [хитрость 2, эмпатия 2].

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, –1, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила), удар когтями (сила).

Запас крови: 1.

Леопард (ягуар, пантера и т. п.)

Характеристики: сила 4, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 3 [запугивание 4, скрытность 3].

Воля: 4; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар когтями (сила).

Запас крови: 5.

Тигр (лев и т. п.)

Характеристики: сила 5, ловкость 4, выносливость 4, восприятие 4, интеллект 3, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 3 [запугивание 4, скрытность 3].

Воля: 5; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар когтями (сила).

Запас крови: 5.

Крыса

Характеристики: сила 1, ловкость 2, выносливость 3, восприятие 2, интеллект 1, смекалка 1.

Способности: атлетика 3, бдительность 2, драка 1, скрытность 3.

Воля: 4; **уровни здоровья:** ОК, –1, –5.

Атака: укус (сила).

Запас крови: 1/4 (четыре крысы дают один пункт крови).

Примечание: носферату часто используют крыс-гулей как шпионов и стражей. Чаще всего крысы атакуют стаями (см. далее).

Летучая мышь

Характеристики: сила 1, ловкость 3, выносливость 2, восприятие 3, интеллект 1, смекалка 2.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, скрытность 2.

Воля: 2; **уровни здоровья:** ОК, –1, –3.

Атака: укус (сила).

Запас крови: 1/4 (четыре летучие мыши дают один пункт крови).

Примечание: в полёте летучие мыши могут развивать скорость до 40 км/ч. Обычные летучие мыши значительно меньше вампиров, использующих Метаморфозы для того, чтобы превращаться в летучих мышей.

Лошади

Маленькая лошадь (пони, жеребёнок и т. п.)

Характеристики: сила 4, ловкость 2, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 2.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 1 [драка 2, эмпатия 2].

Воля: 2; **уровни здоровья:** ОК, +0, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: удар копытом или таран (сила + 2), укус (сила — 1).

Запас крови: 3.

Большая лошадь (жеребец, тяжеловоз и т. п.)

Характеристики: сила 6, ловкость 2, выносливость 5, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 2.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, драка 1 [драка 3, запугивание 2, эмпатия 2].

Воля: 4; **уровни здоровья:** ОК, +0, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: удар копытом или таран (сила + 1), укус (сила — 3).

Запас крови: 4.

Примечание: лошади обычно боятся нежити, но дрессировка помогает преодолеть этот страх.

Медведь

Характеристики: сила 5, ловкость 2, выносливость 5, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 2.

Способности: бдительность 3, драка 3, запугивание 2, скрытность 1.

Воля: 4; **уровни здоровья:** ОК, +0, +0, –1, –1, –1, –3, –3, –5, при смерти.

Атака: удар когтями (сила + 2), укус (сила).

Запас крови: 5.

Паук

Характеристики: сила 0, ловкость 3, выносливость 1, восприятие 1, интеллект 1, смекалка 3.

Способности: нет.

Воля: 3; **уровни здоровья:** ОК, всмятку.

Атака: укус (урона нет, но может быть ядовитым — см. стр. 321).

Запас крови: нет.

Примечание: персонаж должен пройти проверку бдительности + восприятия (сложность 7), чтобы заметить ползущего по нему паука.

Птицы

Маленькая птица (зяблик, попугай и т. п.)

Характеристики: сила 1, ловкость 3, выносливость 2, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: бдительность 3 [исполнение (мимикрия) 3].

Воля: 1; **уровни здоровья:** ОК, –1, –2, –5.

Атака: отвлечение (пул всех проверок жертвы уменьшается на один d10, пока птица её отвлекает).

Запас крови: 1/4 (четыре маленькие птицы дают один пункт крови).

Большая птица (ястреб, ворон и т. п.)

Характеристики: сила 2, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 2, бдительность 3, драка 1, запугивание 2 [драка 3, запугивание 4, эмпатия 4].

Воля: 3; **уровни здоровья:** ОК, –1, –1, –2, –5, при смерти.

Атака: будет драться только в самом крайнем случае — удар когтями (сила), укус (сила — 1).

Запас крови: 1/2 (две большие птицы дают один пункт крови).

Примечание: в полёте птицы развивают скорость от 40 до 80 км/ч.

Свиньи

Маленькая свинья (домашняя свинья)

Характеристики: сила 2, ловкость 2, выносливость 4, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 2.

Способности: атлетика 2, бдительность 2, драка 2.

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, +0, –1, –1, –2, –4, при смерти.

Атака: укус (сила).

Запас крови: 3.

Большая свинья (кабан)

Характеристики: сила 4, ловкость 2, выносливость 5, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 2.

Способности: атлетика 2, бдительность 2, драка 2 [запугивание 2].

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, +0, –1, –1, –2, –4, при смерти.

Атака: удар клыками (сила + 1), укус (сила).

Запас крови: 4.

Собаки

Маленькая собака (чихуахуа, мопс и т. п.)

Характеристики: сила 1, ловкость 3, выносливость 2, восприятие 3, интеллект 1, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, [исполнение 1, скрытность 3, эмпатия 2].

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, –1, –5.

Атака: укус (сила + 1).

Запас крови: 1.

Средняя собака (бигль, бордер-колли и т. п.)

Характеристики: сила 2, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, выживание (выслеживание) 3 [запугивание 1, скрытность 2, эмпатия 2].

Воля: 3; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар когтями (сила).

Запас крови: 2.

Большая собака (немецкая овчарка, датский дог и т. п.)

Характеристики: сила 4, ловкость 3, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 2, смекалка 3.

Способности: атлетика 3, бдительность 3, выживание (выслеживание) 3, драка 3 [запугивание 3, скрытность 2, эмпатия 2].

Воля: 5; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар когтями (сила).

Запас крови: 2.

Шимпанзе

Характеристики: сила 4, ловкость 4, выносливость 3, восприятие 3, интеллект 3, смекалка 4.

Способности: атлетика (лазание) 3, бдительность 3, драка 2 [эмпатия 2, достоинство «язык (язык жестов или язык пиктограмм)»].

Воля: 5; **уровни здоровья:** OK, –1, –1, –2, –2, –5, при смерти.

Атака: укус (сила + 1), удар (сила).

Запас крови: 4.

Рои и стаи

Приведённые выше параметры описывают отдельных существ, но некоторые животные предпочитают атаковать большими группами. Когда персонажа атакует рой шершней или стая крыс, не пытайтесь описать, что делает каждое отдельное существо, описывайте действия всего роя/стаи разом. Эти правила позволяют одним броском игральных костей определить результат атаки всего роя/стаи разом или узнать, какой результат принесла атака персонажа.

Самые распространённые виды животных, атакующих стаями, описаны в таблице ниже. Когда рой/стая атакует, просто пройдите проверку урона (сложность 6), позволив персонажу защититься за счёт проверки уклонения или проверки на прочность. Нанесённые атакой роя/стаи повреждения считаются тяжёлыми, но если рой/стая состоит из мелких и слабых существ, повреждения могут быть и лёгкими. Рой/стая атакует один раз за ход, а значение его инициативы указано в таблице.

Если персонаж уклоняется от атаки роя/стаи, до конца хода он может перемещаться как обычно. В противном случае рой/стая облепляет его, снижая скорость перемещения вдвое. Если атака роя/стаи наносит больше двух повреждений (с учётом результатов проверки на прочность) или если соответствующая проверка персонажа оказывается провальной, персонаж падает на землю и рой/стая захлёстывает его с головой. Теперь персонаж может только ползать со скоростью один-два метра за ход, а сложность проверки урона роя/стаи снижается до 5. Для того чтобы подняться и стряхнуть облепивших его существ, персонаж должен встать, как при сбивании с ног, но сложность соответствующей проверки при этом возрастает на один-два пункта.

Указанные в таблице уровни здоровья — это количество повреждений, которые рой выдержит, прежде чем рассеяться. Ещё два повреждения выше этого порога позволят уничтожить рой/стаю целиком, до последнего существа. Пистолеты, винтовки и лёгкое холодное оружие (ножи, кастеты, бутылки, когти, кулаки и т. п.) наносят не более одного повреждения за одну атаку вне зависимости от количества успехов, полученных в результате проверки урона, т. е. каждое успешное попадание уничтожает только одно существо (или небольшую группку маленьких существ). Дробовики, пистолеты-пулемёты, автоматы, тяжёлое холодное оружие (мечи, посохи, доски, бензопилы и т. п.) и оружие, наносящее урон по площади (бутылки с зажигательной смесью, ледяные бури, порывы штормового ветра и т. п.), наносят урон как обычно: каждое успешное попадание уничтожает сразу нескольких существ. Рои/стаи не проходят проверку на прочность.

Особенно крупные рои/стаи могут атаковать сразу нескольких персонажей одновременно, а эти персонажи, соответственно, могут атаковать их в ответ. Рой/стая может атаковать любого, кто захочет помочь сбитому с ног персонажу. Персонажи размером с человека могут перемещаться сквозь рои/стаи небольших существ (например, насекомых или крыс), но с роями/стаями крупных существ (например, гиен или птиц) этот номер не пройдёт.

Животные	**Урон**	**Уровни здоровья**	**Значение инициативы**
Мелкие насекомые	1	5	2
Крупные насекомые	2	7	3
Летающие насекомые	2	5	4
Птицы, летучие мыши	4	9	5
Крысы	3	7	3
Крупные крысы	4	9	3
Дикие кошки	4	6	6
Дикие собаки, волки	6	15	4

TIM & BRAD STREET 2011

Глава десятая
Линии крови

И открыли они мне, как очистить кровь от чёрной немочи,
иссечённую плоть избавить от смертельных ран, а измученный мир освободить ото зла.
Если мне и суждено умереть, вы, дети мои, будете жить.

Книга земли Нод

За годы, прошедшие со времён первого издания **«Вампиров»**, семь кланов превратились в тринадцать, и вдобавок к ним появилось множество бывших кланов, низших кланов и линий крови, описание которых и содержится в этой главе. Мы добавили их сюда для того, чтобы фанаты серии могли без проблем вновь сыграть своих любимых персонажей, а новые игроки ощутили, насколько обширен и разнообразен игровой мир «Вампиров».

Линии крови в игре

Линии крови, описанные в этой главе, очень малочисленны, а некоторые из них и вовсе не дожили до современных ночей. Значит ли это, что игроки не могут создать персонажа, принадлежащего к одной из них? Ни в коем случае. Напротив, последний из Теляве́лей может стать отличным драматическим героем и источником интересных сюжетных конфликтов.

Конечно, кто-то может сказать, что игрок, создающий персонажа, принадлежащего к одной из редких линий крови, просто пытается сыграть кого-то более необычного, чем персонажи других игроков. Возможно, но что в этом такого? Если цель игры состоит в том, чтобы рассказать захватывающую историю об интересных и запоминающихся героях, то почему бы не позволить игрокам создать поистине уникальных персонажей? Если вы хотели бы сыграть одного из Кровных Братьев, сумевших каким-то образом разорвать узы своего круга и обрести самостоятельность, то вам нужно лишь заручиться разрешением рассказчика. Главное, не стоит забывать, что персонаж, который не укладывается в привычные рамки, — это вызов всему Миру Тьмы. Но, быть может, это не так плохо, как может показаться на первый взгляд.

История и вампиры

Современные неонаты имеют смутное представление о том, как их старейшины существовали на протяжении минувших веков, но среди ныне живущих вампиров есть и те, что ещё помнят Каппадокийцев, Ламий и другие исчезнувшие или истреблённые линии крови. Стоит также отметить, что Шабаш и Камарилья были созданы уже после того, как некоторые вампирские кланы исчезли с лица Земли.

Примерно до середины XV века все вампирские кланы делились на две большие группы — Высшие и Низшие кланы. В число Высших кланов входили Бруха, Каппадокийцы, Ласомбра, Тореадор, Цимисхи и Вентру. Низшими кланами считались Ассамиты, Последователи Сета, Гангрелы, Малкавиане, Носферату, Равнос и Тремер (которых тогда считали узурпаторами за то, что они сделали с Салюбри). Тёмные Века оказались роковыми для Анда, Каппадокийцев, Ламий, Лианнан и Нойадов — в стереотипах и цитатах, приведённых в описании этих линий крови, вместо Камарильи и Шабаша упоминаются современные им фракции Тёмных Веков.

Англа-Майнью

Странная история линии крови Англа-Майнью начинается с гангрела-антитрибу, каинитки по имени Марицию. Её стая попала в жернова войны между двумя враждующими фракциями гангрелов Шабаша и была полностью истреблена. Марицию, единственную пережившую эту бойню, отреклась и от своего клана, и от Шабаша, а затем назвалась Англа-Майнью и, посвятив себя изучению шаманских практик, сумела изменить собственную природу. Никто не знает, как именно ей это удалось. Одна из гипотез утверждает, что Марицию была уникумом ещё до того, как начала заниматься чародейством, и была латентной носительницей недоступных другим вампирам мистических сил. Другая, пожалуй, даже более правдоподобная гипотеза гласит, что Марицию помогли смертные волшебники, втайне лелеявшие надежду, что эти изменения запустят некую цепную реакцию, которая охватит всех Сородичей мира, стерилизует их и лишит возможности плодить новых вампиров.

Как бы то ни было, Марицию быстро обнаружила, что утратила возможность создавать потомство, гулей и узы крови, получив взамен возможность превращать других Сородичей (по крайней мере, других гангрелов) в подобных себе существ. Марицию сохранила и передала всем Англа-Майнью единственный свой атавизм — кошачьи глаза, благодаря которым линия крови и получила своё прозвище.

Марицию обращала в Англа-Майнью всех пожелавших того вампирш-гангрелов и без объяснения причин отвергала всех претендентов мужского пола. Она и ряд её последовательниц устроили сеть убежищ на юге США и разорвали все контакты с другими членами Шабаша.

Англа-Майнью всегда были немногочисленны, и хотя номинально они по-прежнему остаются членами Шабаша, Марицию сразу чётко дала понять, что Кошек лучше оставить в покое. Возможно, эта изоляция сослужила Англа-Майнью дурную службу. В конце 1990-х Кошки просто исчезли. С тех самых пор о них никто ничего не слышал, а в результате проведённого расследования удалось найти только пустые убежища. Большинство членов Шабаша считает, что Англа-Майнью были уничтожены, но признаёт возможность того, что Марицию просто увела их всех в паломничество к заповедным местам, недосягаемым для других Сородичей.

Прозвище: Кошки.

Фракции: Ангра-Майнью всегда были независимой фракцией. Если точнее, то группой независимых вампирш. Они продолжают считать себя сторонницами Шабаша только из нежелания признавать над собой власть старейшин (за исключением разве что самой Марицию).

Внешний вид: все ангра-майнью — женщины, в большинстве своём чернокожие и коренные американки (Марицию, судя по всему, довольно предвзято относилась к белым Сородичам). Большинство ангра-майнью никогда не ходит без оружия и одевается исключительно в удобную и практичную одежду. У многих Кошек имеются атавизмы, сохранившиеся с тех времён, когда они были гангрелами.

Убежища: Марицию была довольно состоятельной вампиршей, и на свои деньги она приобрела недвижимость на задворках нескольких крупных городов Американского Юга (главным образом, в Луизиане, Миссисипи и Джорджии). Новые ангра-майнью либо оставались в своих старых убежищах, либо переезжали в дома, купленные на деньги Марицию.

Биографии: все ангра-майнью — бывшие представительницы клана Гангрел, претерпевшие загадочную мистическую трансформацию, а значит, происхождение их столь же разнообразно, сколь и происхождение самих Варваров. Гангрелы, которые стали ангра-майнью, — женщины, как правило, не белые и при этом порядком уставшие от внутриполитической ситуации в своём городе и (или) фракции.

Создание персонажа: у всех ангра-майнью есть ментор, причём значение этого параметра должно быть не ниже трёх пунктов — этот факт биографии отражает личное покровительство самой Марицию. Первичными характеристиками обычно являются физические, а самыми востребованными способностями — боевые, но конкретные показатели зависят от того, чем именно персонаж занимался в бытность свою гангрелом. Кроме того, распространённым наследием прежней вампирской жизни обычно являются один-два пункта Метаморфоз или Стойкости.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Величие, Спиритус.

Изъян: кровь всех ангра-майнью инертна. Они не способны даровать Становление и создавать узы крови, а человек или зверь, выпивший их крови, не станет гулем.

Организация: у всех ангра-майнью фактически один общий сир — Марицию, и все Кошки относятся к ней с большим уважением. Марицию не пытается править — она лишь опекает своих сестёр и наставляет их в мистическом искусстве Спиритуса. Эта линия крови всегда славилась своим единством и взаимовыручкой, и угроза одной ангра-майнью всегда воспринималась ими как угроза всей их вампирской семье.

Стереотипы

Камарилья: Я бы задохнулась под гнётом их правления.

Шабаш: Пусть думают, что они тут главные. На самом деле они просто боятся нас, и правильно делают.

Гангрелы: Единственный клан, знающий, что такое настоящая свобода.

Взгляд извне

Камарилья: Иногда мне кажется, что я сделала ошибку, отвергнув её предложение. Вдруг я и вправду смогла бы своими глазами увидеть то же, что и она? Стала бы я в глазах окружающих такой же сумасшедшей, как и она?

Шабаш: Ты же знаешь, что эти Кошки, мать их, гуляют сами по себе.

Ассамиты: Кровь поддаётся изменениям. Мне не по нутру то, что у них получилось, но не восхищаться ими я не могу.

«Мы — плод эволюции нашей болезни.
Мы — пробуждение от порождённого Каином кошмара.
Встань, сестра. Пробудись».

Анда

Анда — это ветвь клана Гангрел, основанная мафусаилом по имени Добрул Смелый. Добрул, прославленный путешественник, который пользовался огромным уважением среди монгольских кочевников, даровал Становление нескольким величайшим воинам степи. С готовностью приняв свою судьбу, они стали ночными духами, защитниками своих племён.

Процесс Становления нового анда был довольно длительным и ритуализованным. Как только появлялся новый кандидат, все окрестные анда собирались вместе, чтобы обсудить, достоин ли он столь великой чести. Для того чтобы стать Тартаром, быть могучим воином было недостаточно, нужна была ещё и готовность посвятить себя защите своих соплеменников от внешних угроз, а также поддержанию здоровья и благополучия племени как главного источника живительной крови. Как только собрание признавало кандидата достойным, будущий сир совершал над ним погребальное омовение, затем выпивал досуха и наконец даровал Становление.

Почтение к традициям и обрядам всегда было одной из характерных черт вампиров этой линии крови. Лишь суровый моральный кодекс позволял им блюсти баланс между безумием и отчаянием во время долгих ночных переходов, когда они оставались со Зверем один на один (анда всегда держались несколько в стороне от своих соплеменников, а некоторые из них, поддавшись зову странствий, даже пересекали Великую степь в одиночестве, добираясь до больших каменных городов Западной Европы).

Анда вели войну против великого множества врагов и сопровождали своих соплеменников во всех походах, вступая в бой по мере возможности (в конце концов, далеко не все сражения и налёты монгольских племён случались по ночам). В XIII веке, когда монголы под предводительством Чингисхана начали завоевание Поднебесной, анда впервые столкнулись с китайскими оборотнями и вампирами, и это столкновение ознаменовало собой начало их конца. Расцвет Анда пришёлся на период правления хана Хубилая, когда Тартарам открыто возносили почести как могучим и непобедимым духам ночи. Когда Хубилай умер, Анда впали в немилость и вскоре исчезли — насколько известно, к концу Тёмных Веков эта линия крови полностью вымерла.

Прозвище: Тартары.

Фракции: странствующие анда порой примыкали ко двору какого-нибудь влиятельного вампира, но поскольку их тяга к перемене мест была неодолима, в Европе эта линия крови так и не закрепилась. В самой Монголии анда выступали в роли покровителей и защитников отдельных племён, ясунов, так что питались они преимущественно кровью своих смертных родичей.

Внешний вид: анда даровали Становление исключительно уроженцам монгольских кочевых племён, поэтому все Тартары выглядели соответствующе — невысокие, коренастые и кривоногие из-за кочевого образа жизни, при котором ребёнок учился ездить в седле едва ли не прежде, чем ходить.

Смуглая кожа степняков после Становления приобретала характерный желтовато-бурый оттенок.

Убежища: анда жили в степи — достаточно далеко от своего ясуна[1], чтобы не попадаться на глаза смертным соплеменникам, но достаточно близко, чтобы добраться до них в случае необходимости. Были среди анда и отступники, и чудовища, не защищавшие свои племена, а жившие в одиночестве и вынужденные довольствоваться случайными жертвами. Рано или поздно они впадали в торпор от голода, и если кто-то из Анда ещё и остался в живых, то это именно они — кровожадные духи Великой Степи, дремлющие в земле где-то на просторах современной Монголии и Китая.

Биографии: анда всегда даровали Становление только избранным смертным, достойным быть защитниками своего народа: лучшим наездникам, следопытам, воинам и (в той или иной степени) шаманам.

Создание персонажа: бессмертие на просторах Великой степи — бытие крайне суровое и беспощадное. Первичными характеристиками для персонажей-анда, как правило, были физические, а среди талантов и навыков самыми ценными считались фехтование, драка, стрельба (из лука) и, конечно, выживание. Для анда все Дисциплины имели равное духовное и практическое значение, но скорейшее изучение силы «Слияние с землёй» (Метаморфозы 3 — см. стр. 160), как правило, было для неонатов вопросом жизни и смерти.

Клановые Дисциплины: Анимализм, Метаморфозы, Стойкость.

Изъян: как и их предки-гангрелы, анда, впадая в ярость, получают различные звериные атавизмы, но, в отличие от тех же гангрелов, это случается только через раз. Однако это не единственный изъян Тартаров: каждый день после третьего, когда анда устраивается на дневной отдых в радиусе километра от предыдущего места отдыха, пул проверок всех его параметров уменьшается вдвое. Этот штраф накапливается каждую ночь, пока пул не уменьшится до одного d10. Накопленный штраф сохраняется до тех пор, пока вампир не проведёт день в новом, достаточно удалённом убежище.

Организация: каждое полнолуние все анда в определённой местности собирались вместе, чтобы обсудить маршруты кочевий своих ясунов и угрозы, ликвидация которых требовала совместных усилий. Старейший из присутствующих на собрании Тартаров назывался ханом, и остальные анда должны были подчиняться его воле.

Стереотипы

Высшие кланы: Странные племена. Странные ханы.

Низшие кланы: Есть среди них и больные, и безумцы, и презренные трусы. Но есть и те, кого я бы с радостью видел среди своих братьев.

Взгляд извне

Высшие кланы: Степные дикари и спутники степных дикарей. Воистину низкорождённым следует знать своё место.

Низшие кланы: Они странствуют по свету, пьют кровь и спят на земле. Они ближе к Каину, чем я, и за это я им благодарен.

«Я не чудовище. Я пастух. Я защищаю своё стадо от волков вроде тебя, потому что кровь этих людей принадлежит мне».

1. Прим. пер.: (монг.) «яс», «ясун» – кость. Часть родовой общины, «овога», состоящая из кровных родственников. Помимо ясуна в общину входили ещё и «жад», принятые в овог чужеродцы.

Баали

Даже у чудовищ есть свои пугала, и Сородичи тому не исключение. Когда сиры пытаются удержать в узде опьянённых едва обретённой силой неонатов, они порой просто рассказывают своим новообращённым потомкам, с каким ужасным, отвратительным злом суждено встретиться тем, кто дерзнёт ступить на путь, ведущий во тьму. Одним из таких зол и являются Баали.

История — или, возможно, легенда — рассказывает о вампире, потомке одного из Предтеч, заключившем пакт с силами, находящимися далеко за рамками человеческого понимания, чтобы уничтожить тринадцать кланов. Этот вампир отказался от своего прежнего имени, нарёк себя Баалом Разрушителем и повёл своих последователей войной против Второго Города. В разразившейся битве погибло множество Сородичей, но Баали и их демонические союзники были разбиты, бежали и за долгие тысячелетия превратились сначала в историю, потом в легенду, а затем и в страшную сказку.

Тем не менее линия крови Баали существует и по сей день. Инквизиция уничтожила глупых и безрассудных, но самые умные и осмотрительные выжили. Кто-то из баали переждал опасные времена в торпоре, кто-то, прикинувшись членом другого клана, спасся, спрятавшись у всех на виду. Под покровом современных ночей, впервые за много сотен лет, Баали развернули активную и бурную деятельность. Баали одержимы погоней за тайнами. Они сделают практически всё и пожертвуют чем угодно ради того, чтобы заполучить ещё один фрагмент оккультных знаний. Во имя этой цели они с готовностью пустят на ветер всё своё состояние, не раздумывая согласятся на невыполнимую сделку — иными словами, пойдут на всё без малейшей тени сомнения, раскаяния и сожаления. Баали знают, что их линия крови медленно погибает и что их собственное будущее сокрыто во мраке неизвестности.

Одним из ключевых факторов, способствующих вымиранию Баали, является количество нажитых ими врагов. Дело в том, что инфернали́сты — те, кто призывает демонов или поклоняется им, — играют роль всеобщего врага не только для Сородичей, но и практически для всех остальных обитателей Мира Тьмы.

Однако не стоит забывать, что даже немногочисленный и окружённый со всех сторон враг может быть чрезвычайно опасен, и Баали тут не исключение. Баали — это не торгаши вроде Фауста, стремящиеся продать свои души подороже. Они не хотят править в Аду. Они искренне верят — они знают, что мир, в котором они живут, обречён. Конец Времён уже настал, и каждая принесённая ими жертва, каждое совершённое ими убийство — это ещё одна трещинка в плотине, сдерживающей кровавый потоп Геенны. Если эту плотину можно разрушить только ценой гибели Баали, так тому и быть: Демоны погибнут, зная, что они выполнили свой долг.

Прозвище: Демоны.

Фракции: кто-то из баали состоит в Камарилье, кто-то — в Шабаше, но линия в целом не принадлежит ни к одной из фракций.

Внешний вид: одни баали (особенно неонаты) предпочитают сатанистский стиль в одежде и украшениях, другие выбирают строгую классику, а третьи вообще не уделяют своему внешнему виду особого внимания. Если поиски и исследования требуют пристального внимания, то баали может вообще перестать следить за своей одеждой, внешностью и даже личной гигиеной. Старые баали нередко окружены полчищами насекомых, крыс и других столь же отвратительных существ.

Убежища: Баали предпочитают устраивать убежища в местах, имеющих долгую историю. Библиотеки, университеты, старые особняки — вот излюбленные места обитания Демонов, однако с появлением баали места их обитания начинают меняться, и первым надёжным признаком заселения нового жильца обычно становится нашествие вредителей.

Биографии: Баали отбирают потенциальных кандидатов в Сородичи, ориентируясь скорее на их темперамент, чем на набор умений и дарований. В рядах Баали можно повстречать бывших представителей любых профессий — от школьных учителей и отлучённых от сана священников до портовых грузчиков и артистов. Кроме того, Демоны нередко даруют Становление отпрыскам верных им гулей, буквально с молоком матери впитывающим нечестивые истины, провозглашаемые Баали со своих чёрных амвонов.

Создание персонажа: первичными характеристиками Баали обычно являются ментальные (особенно ценится восприятие). Баали — настоящие мастера искушения и совращения, и, обхаживая намеченную жертву, они полагаются главным образом на своё умение выяснить, чего же именно она по-настоящему желает. Социальные характеристики не менее важны, поскольку Баали нужно не только сохранять свою деятельность в тайне, но и эффективно эксплуатировать доверие окружающих.

Клановые Дисциплины: Величие, Демонион, Сокрытие.

Изъян: Баали не выносят священных символов любых религий. Демоны вынуждены отводить от них взгляд, а касание любого такого предмета обжигает их плоть. Если персонаж-баали сталкивается с проявлением Истинной Веры, связанным с попыткой отпугнуть вампира, вывести его из строя или нанести ему урон, эффект этого воздействия удваивается.

Организация: основа организации Баали — кабал, в состав которого входит от трёх до тринадцати членов. Предполагается, что единственный вампир, которому подчиняются кабалы, — это сам основатель линии крови. Любой баали с готовностью пожертвует жизнью ради защиты кабала, но руководствоваться он будет не чувством долга или духом товарищества, а исключительно фаталистическим осознанием неизбежности скорого конца.

Стереотипы

Камарилья: Рано или поздно маски будут сброшены. Не торопитесь. Мы подождём.

Шабаш: Улей, в котором можно спрятаться от врагов. Нужно лишь научиться плясать, как пчёлка.

Последователи Сета: Идею-то они уловили правильно, вот только играть взялись не за ту команду.

Взгляд извне

Камарилья: Сатанисты? Они не… подождите. Вы что, и правда думаете, что им есть дело до Сатаны?

Шабаш: Существует веская причина уделять внимание мерам обеспечения верности делу Шабаша. И уж поверьте, жалкие упыри из Камарильи тут ни при чём.

Равнос: Вы просто не поверите, что я только что видел.

«“И я взглянул, и вот, конь бледный, и на нём всадник, которому имя Смерть; и ад следовал за ним”. Заметил прошедшее время? О нет, это не ошибка перевода».

Горгульи

Клан Тремер создал линию крови Горгулий в 1167 году, и с тех пор Рабы стали привычной, хотя и достаточно малочисленной частью вампирского сообщества. Фактически Горгульи — далеко не последняя из причин, благодаря которым клан Тремер пережил первые столетия своего существования. Эти странные квази-Сородичи очень похожи на своих архитектурных тёзок — устрашающие, крылатые, покрытые каменной шкурой создания, существующие только затем, чтобы служить своим повелителям.

По крайней мере, так обстояли дела на протяжении нескольких веков. Относительно недавно многие Рабы сбросили свои чародейские цепи и присоединились к Камарилье на правах полноценной линии крови. Никто не знает, почему Горгульи выбрали фракцию, в которой состоят их бывшие хозяева. Одна из многочисленных гипотез гласит, что этот акт должен был стать звонкой пощёчиной Чернокнижникам, но большинство Сородичей полагает, что Горгульям чужд столь утончённый образ мыслей. Вероятнее всего, Истуканы просто решили, что Камарилья — это организация, где сумеют найти применение их талантам, но при этом не станут садиться им на шею (по крайней мере, открыто).

Горгульи созданы из Сородичей, и этот неприятный факт в приличном вампирском обществе предпочитают вежливо обходить стороной. Тремеры в своё время просто охотились на гангрелов, носферату и цимисхов, а затем проводили над ними ужасные кровавые ритуалы, главными компонентами в которых служили сердце, кожа и кровь пойманного вампира. Переливание зачарованной витэ чужого клана запускало процесс, результатом которого становилось появление жутко обезображенного чудовища — горгульи. Те, которых делали из носферату, были на редкость уродливы; те, что прежде были гангрелами, походили на диких зверей, а горгульи, получавшиеся из цимисхов, напоминали освежёванных людей, обильно украшенных рогами, шипами и костяными гребнями. Ни один Сородич из линии крови Горгулий при всём желании не сможет сойти за человека.

Тремерам ничего не остаётся, кроме как терпеть присутствие Горгулий в рядах Камарильи — если бы был способ снова сделать Рабов рабами, Чернокнижники бы, несомненно, им воспользовались. Пока же отношения между Горгульями и их бывшими хозяевами остаются крайне натянутыми. Мятеж Горгулий и их последующее вступление в Камарилью сильно затруднили участь тех горгулий, что остались рабами: тремеры ревностно следят за ними, выискивая малейшие признаки отступничества. Кроме того, тремеры не гнушаются использовать гипнотические чары, при помощи которых можно гарантировать, что рабы, которым всё-таки удастся восстать и освободиться, продолжат неосознанно действовать в интересах клана.

Прозвища: традиционно — Рабы, но за подобное обращение свободная горгулья вполне может проломить собеседнику череп. Другие общепринятые прозвища — Истуканы, Беглецы, Вольноотпущенники и Страшилы.

Фракции: Горгульи — сторонники Камарильи. Конечно, некоторые Рабы присоединяются и к Шабашу, но с точки зрения линии крови в целом подобное решение считается предосудительным.

Внешний вид: не все горгульи выглядят как каменные украшения средневековых крыш, но все они без исключения смотрятся поистине устрашающе. Некоторые из них покрыты пучками длинной клочковатой шерсти, кого-то выдаёт странная нечеловеческая походка и вывернутые в коленях ноги. Шкура большинства горгулий на вид и на ощупь напоминает камень. У всех горгулий есть крылья, которые становятся всё больше по мере того, как персонаж увеличивает показатель Дисциплины Полёта (см. стр. 497).

Убежища: горгульи-рабы спят там, где им укажет хозяин: в шкафах, подвалах, склепах, клетках и т. д. Свободные горгульи предпочитают селиться в убежищах, расположенных как можно выше над уровнем земли — наибольшей популярностью пользуются часовые башни и заброшенные высотки. Порой Горгульи служат другим Сородичам в обмен на какое-нибудь излишне примитивное по меркам прочих вампиров убежище.

Биографии: Горгулий редко создают с оглядкой на «базовый материал». Ритуал Переделки мучителен и необратимо изменяет тело новорождённой горгульи, расщепляя кости, наращивая новые мышцы, формируя могучие крылья, превращая лицо в уродливую неузнаваемую маску. По завершении ритуала горгульи крайне редко сохраняют хоть какие-то воспоминания о своей прошлой вампирской или смертной жизни.

Создание персонажа: горгульи созданы быть рабами, а потому упор чаще делается на таланты и физические характеристики (реже — на какие-нибудь навыки вроде фехтования). Все персонажи-горгульи начинают игру с одним бесплатным пунктом Дисциплины Полёта. Привлекательность горгулий всегда равна нулю. Горгулья, созданная тремерами, всегда принадлежит к тому же поколению, что и вампир, из которого её создали.

Клановые Дисциплины: Висцератика, Мощь, Полёт, Стойкость.

Изъян: Рабы отвратительны на вид. Их уродство может быть по-своему уникальным, и одна горгулья вряд ли будет похожа на другую, но привлекательность персонажа-горгульи всегда будет равна нулю. Кроме того, Горгульи чрезвычайно восприимчивы к любым попыткам контролировать их разум. Если горгулья пытается сопротивляться такому воздействию, считайте, что показатель (или запас) воли этого персонажа на два пункта ниже, чем он есть на самом деле.

Организация: у горгулий чрезвычайно развито чувство общности. Они часто устраивают коллективные убежища. Иногда Горгульи составляют прошения в адрес Принца с просьбой освободить горгулий-рабов, но чаще всего они собираются вместе и просто разрывают незадачливых рабовладельцев на куски. Горгулья-одиночка, скорее всего, постарается создать свой собственный выводок.

Стереотипы

Камарилья: Наш новый дом. Здесь никто не кричит на нас, не бьёт нас и не жжёт огнём и зеркалами. Здесь все говорят с нами вежливо, а мы вольны просить за работу плату кровью и жильём. Настоящий рай.

Шабаш: Они очень жестоки. И очень любят друг друга. Но когда я думаю о них, в моих глазах горит огонь. Интересно, почему так?

Тремер: Я никогда больше не буду рабом. Никогда.

Взгляд извне

Камарилья: Иди нахер, Мерлин, теперь они принадлежат всем нам.

Шабаш: Ну и где, как вы думаете, они брали исходный материал для этих чудищ? Ох уж эта цивилизованная Камарилья.

Равнос: Направляешься в город? Что ж, удачи тебе! Не забывай посматривать в небо!

«Хозяин. Зачем ты жжёшь её? Она хотела лишь ночь свободы… Да, хозяин. Я повинуюсь».

Дети Осириса

Египетская мифология строится вокруг конфликта между Сетом и его братом Осирисом. Просвещённые вампиры знают, что Последователи Сета называют себя в честь предтечи, взявшего себе имя древнеегипетского бога-змея (хотя сами Сетиты, конечно, утверждают, что Сет и в самом деле был богом). Если это правда, то встаёт один непростой вопрос: а кто такой Осирис? Получивший становление смертный волшебник? Дитя Сета? Или, быть может, ещё один предтеча, забытый и уничтоженный тысячи лет назад?

Кем бы ни был Сет, могущественный вампир по имени Осирис действительно существовал. Он был философом и учёным при дворе забытого ныне фараона и получил Становление из рук некоего Сородича, решившего, что столь высокопоставленный государственный чиновник станет полезным инструментом в борьбе вампиров за власть над Египтом. Осирис, однако, пришёл в ужас, едва осознав свою новую чудовищную природу. Но вместо того, чтобы просто шагнуть навстречу солнцу, он решил встретить свою судьбу лицом к лицу и в упорной борьбе одолеть своих внутренних демонов, и в первую очередь — Зверя. Именно его мистические изыскания и духовные практики помогли заложить (или, как минимум, расширить и укрепить) фундамент того, что впоследствии станет учением искателей Голконды.

Дети Осириса вполне могли стать кланом и дожить до современных ночей, но Сет убил Осириса. В полном соответствии с преданиями смертных, он расчленил и спрятал тело своего «брата». Сестра убитого, Изида (вероятно, тоже вампирша, но в этой истории вряд ли можно хоть что-то утверждать наверняка), собрала все куски, сложила их вместе, и Осирис, как ни странно, воскрес из мёртвых. И хотя смерть успела взять своё (кровь Осириса стала инертной, и он утратил возможность создавать новых вампиров), это не помешало ему передать светоч своего учения следующим поколениям вампиров.

Прозвище: поскольку даже те Сородичи, что знают о Детях Осириса, считают эту линию крови вымершей, никакого общеупотребительного прозвища у них нет.

Фракции: строго говоря, Дети Осириса — это самостоятельная фракция, а не линия крови. Они не состоят и, согласно их собственным внутренним правилам, не имеют морального права состоять в организациях вроде Камарильи и Шабаша.

Внешний вид: поскольку в ряды Детей Осириса может вступить представитель любого вампирского клана, выглядеть они могут как угодно. Первым делом после дневного сна Дети Осириса бреют головы, а находясь под сводами своих храмов, облачаются в белые церемониальные мантии, украшенные мистическими символами и египетскими иероглифами. Выходя в свет по делам, они одеваются в простую мирскую одежду и стараются вести себя максимально неприметно.

Убежища: оставшиеся в живых Дети Осириса большую часть времени проводят под сводами своих тайных и хорошо спрятанных храмов-убежищ,

расположенных в уединённых местах, максимально недоступных для посторонних Сородичей.

Биографии: Дети Осириса отрекаются от своих прежних кланов, руководствуясь ненавистью к своей вампирской природе и нежеланием кончать со своим бессмертным существованием. Есть в рядах фракции и искатели Голконды, и просто несчастные, ищущие спасения от гнева Последователей Сета.

Создание персонажа: среди Детей Осириса встречаются представители любых кланов (кроме Последователей Сета; конечно, Дети Осириса, может, и приняли бы искренне раскаявшегося сетита, но за всю историю существования фракции такой возможности им не представилось). Персонажи могут обладать любой комбинацией характеристик и способностей; кроме того, они сохраняют все Дисциплины, адептами которых они были до вступления в ряды Детей Осириса. Натуры и маски Детей Осириса, как правило, совпадают — они стремятся быть открытыми и честными.

Клановые Дисциплины: те же, что присущи родному клану персонажа. Кроме того, Дети Осириса получают доступ к новой клановой Дисциплине — Бардо.

Изъян: тот же, что присущ родному клану персонажа.

Организация: каждый храм Детей Осириса находится под опекой одного из их старейшин, носящего титул Бессмертного Короля, а самой фракцией руководит Сородич, носящий титул Великого Бессмертного Короля и являющийся — если верить слухам — потомком непосредственно Осириса (ещё с тех времён, когда тот не лишился способности даровать Становление). Основной целью членов фракции является поддержание и совершенствование своей Человечности. Задача эта не из лёгких, особенно если учесть, что их второй по важности целью является тайная борьба против Последователей Сета, даже не подозревающих о том, что Дети Осириса до сих пор существуют (причём сами Дети Осириса делают всё возможное, чтобы Змеи и дальше пребывали в этом неведении).

Стереотипы

Камарилья: Лучший вариант для большинства Сородичей. Жаль, что даже он недостаточно хорош.

Шабаш: Если они и меньшее зло по сравнению с Сетитами, то лишь потому, что Меч Каина время от времени убивает Змей.

Последователи Сета: Осирис воскрес, чтобы отомстить Сету. Наш долг — продолжить его дело.

Взгляд извне

Камарилья: Мои исследования показали, что в прошлом действительно могли существовать Сородичи по имени Осирис и Сет. Странно, что потомство Сета живёт, здравствует и толкает наркоту на улицах человеческих городов, а отпрыски Осириса исчезли, не оставив и следа.

Шабаш: А, чувак, забей. Луис размяк. В прошлом месяце, когда мы охотились на тех Сетитов, он куда-то пропал, а когда вернулся, начал нудеть: «Я больше не хочу убивать» и прочее дерьмо. Епископ, наверное, уже спалил его. Забудь о нём.

Последователи Сета: Сладкий вкус победы не горчит даже спустя тысячу лет.

«Я мог бы просто встретить рассвет, но, боюсь, сердце моё перевесит перо Маат. Я сделаю последний шаг, но только когда буду к нему готов».

Дочери Какофонии

Дочери Какофонии стали самостоятельной линией крови в XIX веке, но вампиры, считавшие музыку и пение способом сохранить здравый рассудок, конечно же, существовали задолго до них. Учёные Сородичи, как правило, рассматривают два основных варианта происхождения этой линии крови, называя либо клан Тореадор (доводом в пользу этого клана служат страстные творческие натуры Дочерей), либо клан Малкавиан (способность Дочерей вызывать безумие действительно наводит на некоторые размышления). Впрочем, несомненное сходство клановых Дисциплин с той же вероятностью может указывать и на Вентру.

Внести ясность в этот вопрос попросту некому, поскольку имя первой дочери Какофонии до сих пор остаётся неизвестным. Как бы то ни было, все Сирены без исключения демонстрируют потрясающий певческий дар, а подавляющее большинство представителей этой линии крови составляют женщины.

Песни и пение — это основа и смысл существования Дочерей Какофонии. Внутренняя музыка сопровождает их неотступно, и из-за неё они всегда кажутся слегка рассеянными и отстранёнными. Этот факт наряду с малочисленностью самой линии крови в конечном итоге привёл к тому, что крупнейшие вампирские фракции попросту перестали считать Сирен сначала угрозой, а затем и помехой своей деятельности. Однако отдельные Сородичи, встречаясь с Дочерьми Какофонии лично, не перестают удивляться, насколько разительно песни Сирен меняют тех, кто слушает их постоянно.

Прозвище: Сирены.

Фракции: отдельные Сирены могут принадлежать к любой фракции, но подавляющее большинство Дочерей считает себя либо независимыми вампирами, либо членами Камарильи.

Внешний вид: Дочери Какофонии не соблюдают единого стиля в одежде и поведении. Кто-то из них похож на одетую с чужого плеча бродяжку с гитарой, кто-то — как утыканная пирсингом и разрисованная татуировками вокалистка местной панк-группы, а кто-то — как богатая и знаменитая оперная дива. Большинство Сирен — женщины, но выглядеть они могут как угодно.

Убежища: практически у всех Сирен где-то есть отдельное помещение с хорошей акустикой, в котором можно петь для себя, без зрителей. Конечно, Дочери любят выступать перед публикой, но до и после выступлений они предпочитают коротать время в одиночестве, поэтому внешний вид убежища для них и вполовину не столь важен, как его уединённость.

Биографии: Сирены в большинстве своём были певицами ещё до Становления, и лишь некоторые из них раскрыли свой талант, уже будучи Сородичами. Дочери не отдают предпочтений каким бы то ни было музыкальным стилям: джазовая певица, вокалистка из гаражной ню-метал-группы, оперная прима, знойная салонная дива — Сиреной может стать любая певица.

Создание персонажа: первичными характеристиками персонажей-Сирен обычно являются социальные. Большинство Дочерей может похвастать высокими показателями красноречия и исполнения, и многие из них пользуются громкой славой. Дочери, ведущие успешную творческую деятельность, обладают обширными стадами поклонников; менее успешные — информаторами и союзниками в сфере шоу-бизнеса.

Клановые Дисциплины: Величие, Мельпомения, Стойкость.

Изъян: Дочери Какофонии постоянно слышат музыку. Кто-то воспринимает её как некую форму синестезии, кто-то — как слуховые галлюцинации. Эта неумолкающая музыка не только ведёт Сирен по дороге бессмертия, но и здорово отвлекает от того, что происходит вокруг. Сложность всех проверок восприятия возрастает на два пункта; кроме того, показатель бдительности персонажа-Сирены не может быть выше трёх пунктов.

Организация: эта линия крови слишком малочисленна, чтобы говорить о какой-либо форме организации, но иногда Сирены действуют как единое целое. Время от времени все бодрствующие Сирены, даже живущие в разных городах, выступают одновременно. Они могут петь разные песни, но начинают и заканчивают ровно в одно и то же время.

Стереотипы

Камарилья: Спеть вам ещё одну песню, мой господин?

Шабаш: Хорошо, хорошо, я буду петь потише.

Тореадор: Ах, если бы твоё искусство имело реальную силу, как моё.

Взгляд извне

Камарилья: Наш Принц осуждает братоубийство, даже если речь идёт о Сородичах из малых кланов, поэтому, пожалуйста, не могла бы ты перестать петь хотя бы на секунду?

Шабаш: Что ж, сестрицы, если не выйдет по-нашему, попробуем по-вашему.

Джованни: Понятия не имею, о каких песнях они говорят. Хотя есть у меня подозрение, что я бы мог их услышать, если бы захотел.

«Когда я умерла, я услышала песню. Она вывела меня из холодного мрака, и теперь её поют мои уста, обагрённые кровью той, что стала мне матерью и сестрой. Я пою, потому что не петь для меня — всё равно что не существовать».

Истинные Бруха

Если верить легендам, вампиры известного большинству современных Сородичей клана Бруха не являются прямыми потомками предтечи по имени Бруха. Представители линии крови Истинных Бруха утверждают, что дитя этого предтечи, Сородич по имени Троиль, совершил (или совершила) над своим сиром диаблери и узурпировал власть над кланом. Говорят, что сам Бруха был отнюдь не страстным воином-философом, каким его можно представить, глядя на современных Смутьянов, а степенным и невозмутимым интровертом. Почему столь уравновешенный и мудрый вампир даровал Становление маньяку вроде Троиля — вопрос, который, скорее всего, навсегда останется без ответа.

Истинные Бруха никогда не подвергались целенаправленным чисткам вроде тех, что подкосили Салюбри и уничтожили Каппадокийцев, но Мудрецы редко даруют Становление, и это, пожалуй, одна из основных причин, по которой им так и не удалось вернуть себе статус полноценного клана. Их город — легендарный Карфаген, в котором вампиры открыто правили смертными, — предположительно погиб в результате предательства потомков Троиля. После этих трагических событий Истинные Бруха исчезли со страниц истории. Конечно, отдельные представители этой линии крови оставляли свой след в летописях Мира Тьмы, но под покровом современных ночей об их существовании знают лишь вампиры-историки и те, кто был лично знаком с кем-нибудь из этих Мудрецов.

Какой бы ни была настоящая история происхождения Истинных Бруха, эта немногочисленная линия крови продолжает оказывать влияние на общественную жизнь Сородичей. Иногда они заявляют о своём происхождении открыто, а иногда предпочитают прятаться под масками представителей других кланов (как правило, называя себя просто «Бруха», без уточняющих эпитетов). Основная цель Истинных Бруха — поиск знаний, и ради неё они готовы идти на самые неоднозначные сделки. Так, порой Истинные Бруха действуют бок о бок с Последователями Сета, а иногда даже выступают в роли советников и консультантов Шабаша (как правило, в обмен на доступ к местам и источникам знаний, которые в противном случае были бы для них недосягаемы).

Прозвища: Мудрецы.

Фракции: Мудрецы в большинстве своём считают себя независимой линией крови. Они следуют правилам Камарильи, когда находятся в городах этой фракции, и стараются лишний раз не связываться с Шабашем. Конечно, порой интересы Меча Каина и Истинных Бруха совпадают, но большинство Мудрецов считает компанию вампиров, живущих по принципу «кто не с нами, тот против нас», слишком уж опасной.

Внешний вид: в прошлом подавляющее большинство Истинных Бруха имело греческое или североафриканское происхождение, но со временем Мудрецы расселились по всей Европе и в конце концов добрались до Нового Света, так что в их рядах можно повстречать представителя любого этноса. Современные Мудрецы предпочитают вращаться в академических кругах и поэтому выбирают строгий стиль одежды, который позволяет им лучше вписываться в высшее научное сообщество.

Убежища: некоторые Истинные Бруха имеют множество убежищ по всему миру, поскольку путешествие в погоне за знаниями — это, по их мнению, наилучший вид деятельности из тех, которому можно посвятить бессмертие. Кое-кто из мудрецов, впрочем, предпочитает оседлый образ жизни — как правило, в больших городах с многовековыми университетскими традициями или крупными научно-исследовательскими центрами. В любом случае убежище истинного бруха отличается чистотой, уютом и утончённым аскетизмом.

Биографии: конечно, было бы неправильно утверждать, что Истинные Бруха даруют Становление только учёным, но исключения из этого правила случаются нечасто. Мудрец может даровать Ста-

новление из любопытства или злости, но каждый из них понимает, что выгоду своему сиру может принести лишь образованное и готовое учиться дальше дитя.

Создание персонажа: среди Истинных Бруха первичными характеристиками обычно являются ментальные, а первичными способностями — знания. Кроме того, сиры нередко наставляют своих потомков в оккультизме и том или ином боевом искусстве (в конце концов, способность постоять за себя — не пустая забава, а объективно полезное умение). Натура и маска либо очень похожи, либо идентичны, но никогда не бывают слишком страстными или агрессивными. Наиболее распространённые факты биографии — богатство, информаторы и стадо.

Клановые Дисциплины: Величие, Мощь, Темпорис.

Изъян: Истинные Бруха утрачивают значительную часть своей эмоциональности в момент Становления, и с годами их холодность и отчуждённость становятся лишь заметнее и сильнее. Сложность всех проверок совести и решимости увеличивается на два пункта (вплоть до максимума 10), а развитие совести, решимости, Человечности и Путей Просветления стоит вдвое больше пунктов опыта, чем обычно.

Организация: несмотря на свою малочисленность, практически исключающую возможность проводить частые встречи, представители этой линии крови собираются каждые пятьдесят лет для того, чтобы обсудить вопросы, касающиеся всех Мудрецов. Время и место таких собраний определяют старейшины. Кроме того, многие Истинные Бруха поддерживают связь при помощи писем — как бумажных, так и электронных.

Стереотипы

Камарилья: На определённом этапе любая система становится самоподдерживающейся и продолжает функционировать, даже утратив цель, ради которой она была создана.

Шабаш: Я подозреваю, что эта фракция представляет собой картину будущего, которое ожидает всех Сородичей. Однако я всё ещё смею надеяться, что моё предположение ошибочно.

Бруха: Вор, даже заблудший и озлобленный, — всё равно вор.

Взгляд извне

Камарилья: Да, да, они капец какие умные и всё такое. Мой сир мне про них рассказывал. Кол им в сердце — вот и весь разговор.

Шабаш: Несколько лет назад у меня состоялся долгий и чрезвычайно интересный разговор с одним из Мудрецов. Жаль, что темперамент этих каинитов слишком холоден для того, чтобы надеяться увидеть их в наших рядах. Однако такта им в любом случае не занимать, что есть, то есть.

Последователи Сета: Наши новые друзья. Стоит признать, однако, что я по-прежнему теряюсь в догадках и не представляю, чем именно их можно купить. Такое ощущение, что они не хотят вообще ничего.

«Прошлой ночью я пощадил вас только потому, что мы не закончили наш разговор. Если вы и сегодня покажете себя столь же интересным собеседником, можете надеяться дожить до завтрашнего утра».

Каппадокийцы

Трагичная история клана Каппадокийцев наглядно иллюстрирует главный принцип паразитического вампирского бытия: в мире Сородичей всё бессмертно, но ничто не вечно.

Клан Каппадокийцев всегда интересовался тайнами смерти и нежизни. Основатель клана, предтеча, оставшийся в истории под именем Каппадокиец, не стремился править своими потомками. Единственное, чего он просил от них, — продолжать поиски загадок и разгадок жизни и смерти. Истоки клана, если верить легендам, следует искать в Малой Азии, но уже к концу Тёмных Веков его представителей можно было повстречать по всей Европе. Учёные, мистики и некроманты, Каппадокийцы были такой же неотъемлемой частью вампирского сообщества, как и любой из кланов современной Камарильи.

Гробокопатели расширяли сумму доступных им знаний, даруя Становление членам влиятельных семей и многообещающим учёным. К XIII веку Каппадокийцы распространили своё влияние по всей Европе — от монастырей до университетов и от королевских покоев до домов городской бедноты. Каппадокийцы прекрасно понимали, что рано или поздно умирают все и что из каждой смерти можно вынести урок.

Эта открытость сослужила клану дурную службу. Однажды клан обратил внимание на венецианский купеческий дом Джованни, члены которого обращались с духами мёртвых не менее ловко, чем со своими бухгалтерскими книгами. Несколько сотен лет члены этого семейства медленно, но верно карабкались вверх по ступеням клановой иерархии, пока Август Джованни не добрался наконец до самого верха. Затем он диаблеризовал Каппадокийца и открыл охоту на его потомков. До современных ночей дожили лишь Предвестники Черепов и прочие крохотные безродные осколки некогда великого клана.

Прозвища: Гробокопатели.

Фракции: Каппадокийцы не дожили до момента разделения вампирского общества на сторонников Камарильи и Шабаша.

Внешний вид: каппадокийцы были бледнокожими и походили на живых мертвецов даже больше, чем другие вампиры. После Становления их волосы, как правило, начинали чернеть, что придавало им ещё более потусторонний вид. Одевались каппадокийцы соответственно занимаемому общественному положению.

Убежища: при выборе убежищ каппадокийцы, как правило, предпочитали уединение. Конечно, им нужно было питаться, и потому селились они в непосредственной близости от смертных, но обустраивались в самых безлюдных уголках — монастырях, склепах, канализациях и подземных водохранилищах. Каппадокийцы из числа советников и учёных жили в более приличных условиях, но и они предпочитали самые неинтересные для смертных места.

Биографии: как правило, Каппадокийцы не обращали внимания на этническую принадлежность кандидатов на Становление, поэтому в рядах клана можно было повстречать и иудеев, и мавров, и даже язычников. В первую очередь Гробокопателей интересовали люди, связанные со смертью. Не обязательно напрямую (хотя среди каппадокийцев действительно было немало бывших солдат, палачей и охотников) — Каппадокийцы всегда отдавали предпочтение учёным, интересовавшимся вопросами загробной жизни, грабителям могил, священникам, теологам и отшельникам.

Создание персонажа: первичными характеристиками для персонажа-каппадокийца, как правило, являлись ментальные, а первичными способностями — знания (редкий каппадокиец не обладал хотя бы парой пунктов оккультизма). Конечно, среди Гробокопателей были не только философы и жрецы, но и воины, и каппадокиец, избравший путь грубой силы, мог быть воистину грозным противником, однако в большинстве своём члены клана посвящали своё бессмертие погоне за новыми знаниями и рано или поздно «обрастали» соответствующими способностями и фактами биографии.

Клановые Дисциплины: Некромантия, Стойкость, Ясновидение.

Изъян: как уже упоминалось выше, каппадокийцы отличались мертвенной бледностью, которая лишь усиливалась по мере того, как вампир становился старше. Молодые каппадокийцы, хоть и с большим трудом, но ещё могли сойти за простых смертных, старейшинам же подобное было уже не под силу — усыхающая кожа начинала обтягивать кости, делая этих Сородичей слишком уж похожими на живых покойников.

Организация: в ночи своего расцвета Каппадокийцы были могущественным и влиятельным кланом. Они владели доменами в крупнейших европейских городах, а некоторые Гробокопатели даже служили средневековым Принцам советниками и духовными наставниками. Впрочем, сам клан не обладал жёсткой иерархией, и ядро самых могущественных и влиятельных каппадокийцев во главе с основателем клана начало кристаллизоваться лишь на закате истории Гробокопателей (что, впрочем, и позволило Джованни с такой лёгкостью узурпировать власть).

Стереотипы

Высшие кланы: Мы видели, как умирают короли и нищие: разница лишь в убранстве могил.

Низшие кланы: Кто вспомнит о нас, когда башни обратятся в прах, а короли падут со своих престолов? То будут наши низшие сородичи, и я надеюсь, что нас они помянут добрым словом.

Взгляд извне

Высшие кланы: Благородные и мудрые каиниты, хотя, возможно, излишне любопытные. Некоторые двери лучше держать закрытыми.

Низшие кланы: Самозванцы. Хотите знать, что такое смерть? Явитесь в мой домен, и Костлявая придёт по ваши души лично.

«Рано или поздно всем предстоит встреча с Хароном. Мы хотим лишь знать, о чём вести беседу, когда придёт наше время взойти на борт его ладьи».

Киасиды

Киасиды — линия крови клана Ласомбра, и это вполне очевидно, если учесть, насколько активно эти Сородичи используют Дисциплину Затмения. Однако нелюбовь Киасидов к железу, присущие им странные силы Мистификации, да и сам их внешний вид говорят о куда более необыкновенном наследии.

Киасиды независимы, и даже те из них, что состоят в рядах Шабаша, большую часть времени посвящают не делу Меча Каина, а собственным исследованиям. Кое-кто утверждает, что Ласомбра имеют над ними некую власть; может, Пастыри просто создали Киасидов точно так же, как Цимисхи создали Кровных Братьев? Или, быть может, Киасиды просто находятся у Ласомбра в неоплатном долгу? Какой бы ни была истинная история их таинственных взаимоотношений, Шабашу служба Киасидов определённо идёт на пользу.

Киасиды в большинстве своём вампиры спокойные и интеллектуальные. Они предпочитают проводить время в уединении, под сводами своих тайных убежищ, в компании рукописей, карт, артефактов и прочих занятных древностей. Всем остальным Сородичам, похоже, непросто принять тот факт, что настолько странные вампиры могут быть простыми учёными и исследователями. Этот недостаток, однако, с лихвой компенсируют в изобилии витающие вокруг них слухи. Если им верить, то киасиды могут питаться лишь кровью детей, фей или непорочных девиц, происхождение своё они ведут не от Доброго Народца, а от демонов и сил Преисподней, а их необычный внешний вид — это не следствие мутации витэ, а предупреждение свыше, которое гласит: «Они не Сородичи. Они иные».

Прозвище: Чужаки.

Фракции: большинство Киасидов состоит в рядах Шабаша, по крайней мере, номинально. Лишь некоторые из них считают себя членами Камарильи или независимыми вампирами. Поскольку Киасиды не любят подолгу находиться в компании других Сородичей, в том числе себе подобных (см. ниже), довольно сложно делать выводы об их коллективных политических предпочтениях.

Внешний вид: Киасидов называют Чужаками не только из-за особенностей их необычного поведения, но и из-за их внешности. Первое, что бросается в глаза, — это высокий (зачастую более двух метров) рост и субтильное телосложение. Кожа Киасидов не просто бледна, как у большинства вампиров, но еще и мягко сияет в свете луны. Их миндалевидные глаза лишены зрачков, а радужка обычно имеет насыщенный пурпурный или чёрный цвет. Уши Киасидов слегка заострены — Чужаки скрывают их под волосами и головными уборами, когда находятся в окружении смертных, но их громадный рост и бледная кожа выделяют их даже в самой пёстрой толпе.

Убежища: большинство Киасидов тратит массу времени и усилий на обустройство своих убежищ, обеспечивая безопасность, расширяя и наполняя библиотеку и окружая себя всевозможными удобствами. Они ревностно оберегают свои дома от незваных гостей, но если кого-нибудь приглашают, то свято чтут традиции гостеприимства, проявляя

учтивость, угощая изысканной и редкой витэ, предоставляя комфортабельные комнаты и, конечно, редчайшие книги.

Биографии: как правило, Киасиды даруют Становление людям вроде музейных смотрителей, одарённых студентов, библиотекарей, букинистов, учёных и философов. Чужаки предпочитают образованное, учтивое и усердное потомство, чтобы не тратить время, прививая своим птенцам стремление к самообразованию и постижению новых знаний.

Создание персонажа: для персонажей-киасидов первичными характеристиками являются ментальные, а первичными способностями — знания. Наиболее распространёнными способностями являются этикет и, конечно, оккультизм. Практически единственными общепринятыми фактами биографии являются богатство, поколение и информаторы (из числа других Сородичей). Другими полезными фактами биографии Киасидам мешают обзаводиться трудности, которые они испытывают при длительном общении со смертными.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Затмение, Мистификация.

Изъян: помимо своей крайне примечательной внешности, Киасиды обладают острой восприимчивостью к железу. Даже простого прикосновения к любому железному предмету достаточно для того, чтобы спровоцировать проверку сопротивления ярости, а оружие, сделанное из холодного железа, наносит Киасидам губительные повреждения.

Организация: Киасиды не любят компанию себе подобных, что странно, если учесть, сколь мало общего у них со всеми остальными Сородичами, не говоря уже о смертных. Дитя киасида остаётся под опекой своего сира на протяжении 50 лет (а в последние годы и того меньше), после чего покидает его убежище и с этого дня считается Сородичем, способным самостоятельно отвечать за свои поступки.

Стереотипы

Камарилья: Поистине грандиозный эксперимент. Он, пожалуй, ещё далёк от завершения, но это даже хорошо: больше возможностей для собственных наблюдений.

Шабаш: Каков цвет сожаления? Каков на вкус безнадёжный долг? Как ржавое железо.

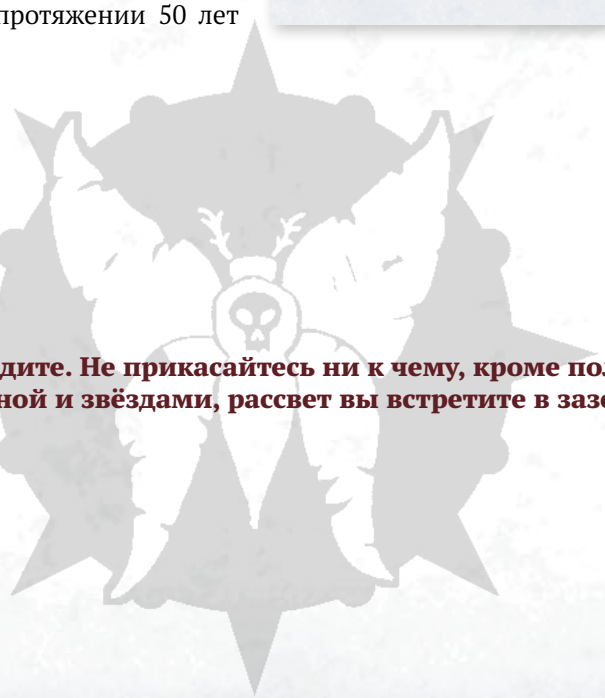
Равнос: У них есть кое-какое представление о том, как работает реальность. Жаль, что они не нашли ему лучшего применения, чем салонные фокусы.

Взгляд извне

Камарилья: Ещё одно доказательство того, что Шабаш должен быть уничтожен: они принимают в свои ряды всех, даже демонопоклонников!

Шабаш: Трое вампиров входят в бар. А четвёртый — Чужак, он не входит. А? Дошло?

Равнос: Не поворачивайся к этим ребятам спиной, сплюнь, прежде чем ступать на землю, по которой они ходили, и, во имя всего святого, никогда не пытайся красть их книги.



«Я не приглашал вас. Уходите. Не прикасайтесь ни к чему, кроме пола и дверной ручки, или, клянусь луной и звёздами, рассвет вы встретите в зазеркалье».

Кровные Братья

Кровных Братьев можно назвать Сородичами лишь в очень широком смысле этого слова. Это пушечное мясо Шабаша, творение чародеев-цимисхов и отступников-тремеров, призванное удовлетворить нужду Меча Каина в бойцах, беспрекословно верных своим командирам и при этом способных сойти за людей. Кровные Братья не получают Становление, их создают при помощи сложного ритуала, результатом которого становится группа сильных, свирепых, неотличимых друг от друга и практически безмозглых квази-вампиров.

Кровных Братьев, как правило, создают небольшими группами от трёх до десяти членов. Эти группы — так называемые кругú — представляют собой небольшие подразделения единокровных бойцов, объединённых неким подобием коллективного разума. Стараниями цимисхов — ваятелей плоти кровные братья из одного круга обычно становятся похожими друг на друга, как близнецы.

Франкенштейны остаются секретным оружием Шабаша по целому ряду причин. Во-первых, несмотря на несомненную верность Кровных Братьев, они практически полностью лишены самостоятельности и творческого подхода к решению поставленных задач. Они попросту неспособны проявлять хитрость, применять тактические уловки и импровизировать — если, конечно, их не контролирует какой-нибудь толковый вампир (что, в целом, несложно обеспечить, учитывая современный уровень развития коммуникационных технологий). Иными словами, польза от Кровных Братьев ограничивается выполнением самых простых и незамысловатых задач — в основном боевых. Во-вторых, процесс создания круга Кровных Братьев довольно сложен и сопряжён с немалым риском. Для ритуала, лежащего в его основе, требуется смерть полудюжины человек. Останавливают вампиров Шабаша, конечно, отнюдь не этические проблемы, связанные с одновременным убийством большого количества людей, а неплохие шансы привлечь к операциям Меча Каина ненужное внимание со стороны смертных законников или соглядатаев Камарильи.

Наконец, в-третьих, лучше всего Кровные Братья проявляют себя при нанесении внезапных сокрушительных ударов. Помимо всего прочего, такая тактика снижает риск того, что выжившие сумеют собрать и передать врагу сведения о слабых сторонах Кровных Братьев. Если Франкенштейнов использовать массово или слишком часто, рано или поздно кто-нибудь из тремеров Камарильи разберётся, как с ними бороться, а то и вовсе найдёт способ разрушить чары, делающие их верными, безмозглыми и, соответственно, полезными. Ходят слухи, что это уже случилось, просто Тремер пока не хотят делиться своим знанием с остальными членами Камарильи.

Прозвище: Франкенштейны.

Фракции: все Кровные Братья без исключения принадлежат Шабашу. Кровных Братьев, сохранивших индивидуальность после ритуала создания круга, уничтожают на месте.

Внешний вид: Кровные Братья из одного круга обычно походят друг на друга как две капли воды, и боевые шрамы, ожоги и другие отметины зачастую являются единственным способом отличить одного от другого. Одеваются они, как правило, тоже одинаково. Члены круга начинают беспокоиться

и проявлять агрессию, если отличаются друг от друга слишком сильно.

Убежища: Кровные Братья обитают в убежищах, которые организуют для них вампиры Шабаша. Для круга главное — возможность держаться вместе. Остальные удобства и способы проведения досуга их не интересуют.

Биографии: прежняя жизнь кандидата в Кровные Братья не имеет значения. Всё, что нужно смертному для того, чтобы стать членом очередного круга, — это попасться на глаза не тому вампиру не в том месте и не в то время. Жертву просто убивают, удаляют все волосы, изменяют черты лица, проделывают то же самое ещё с четырьмя-пятью такими же бедолагами, а затем проводят ритуал, после которого от прежних личностей несчастных не остаётся и следа.

Создание персонажа: Кровных Братьев создают для войны, а потому первичными характеристиками для них становятся физические, а первичными способностями — таланты. Натура и маска обычно совпадают: в большинстве случаев это конформист, головорез или чудовище. Из фактов биографии Кровные Братья могут обладать лишь поколением и ментором (эту роль обычно играет их командир и (или) создатель).

Клановые Дисциплины: Мощь, Сангвинус, Стойкость.

Изъян: Кровные Братья не могут даровать Становление. Любая попытка провести его окончится гибелью смертного. Кроме того, Франкенштейны буквально чувствуют боль своих собратьев по кругу. Когда один из Кровных Братьев получает модификатор здоровья, все остальные члены его круга также подвергаются воздействию этого модификатора на один — следующий — ход. Если несколько Кровных Братьев получают повреждения за один ход, на остальных подействует только самый большой из новых модификаторов здоровья.

Организация: у этой линии крови нет собственной организации. Кровные Братья верны своему кругу, а круги верны Шабашу. Кровные Братья подчиняются своим командирам беспрекословно и без тени сомнений. К другим членам Шабаша они относятся со смиренным почтением.

Стереотипы

Все, кроме Шабаша: Убивать. Не слушать.
Шабаш: Слушать. Не убивать.

Взгляд извне

Камарилья: У меня была муза. Красивый, как греческий бог, волосы золотые, как свежий мёд... Как-то раз он просто исчез. А недавно я был проездом в Детройте и случайно увидел его на улице. Его было шестеро.
Шабаш: Да, я знаю, они жутковатые твари. Просто не думай о них как о каинитах.
Последователи Сета: И почему мы сами до такого не додумались?

«Незнакомец. Убить? Следить. Следим. Убить? Следим. Убить?»

Ламии

Ламии были линией крови, члены которой посвятили себя защите клана Каппадокийцев. Основательница линии крови, Ламия, как говорят, была дочерью самой Лилит, первой жены Адама. Согласно легенде, старейшина-каппадокиец по имени Лазарь стал свидетелем того, как Ламия проводит священный обряд в честь Тёмной Матери, и, впечатлённый её рвением и дикой красотой, даровал Ламии Становление. В момент смерти и перерождения Лилит ниспослала Ламии откровение, в котором открыла ей истинную картину будущего, ожидавшего её и Каппадокийцев. Восстав из мёртвых, она прошептала Лазарю несколько слов из этого откровения, и могущественный старейшина бежал прочь, охваченный ужасом.

Впрочем, вскоре Ламия воссоединилась со своим новым кланом, и её потомки стали его самыми верными воинами и защитниками. Эта линия крови никогда не была многочисленной, но в свите каждого достаточно высокопоставленного каппадокийца почти всегда состояла хотя бы одна из Горгон. Ламии, чей укус разносил смертельно опасную для смертных болезнь, практиковали умеренность в питании и со временем разработали собственный путь Некромантии, основанный на философии четырёх гуморов. Со временем Ламии стали важным ресурсом в руках Каппадокийцев, но Горгоны всегда хранили верность Тёмной Матери и чтили ниспосланное ею откровение.

Откровение Тёмной Матери воплотилось в жизнь самым трагическим образом — когда Джованни узурпировали власть над кланом, Горгоны погибли, защищая Каппадокийцев. Ламия пала от руки Августа Джованни — она стала второй жертвой переворота после самого Каппадокийца. Последняя известная представительница этой линии крови была уничтожена в 1718 году в ходе объявленной Камарильей Кровавой Охоты.

Прозвище: Горгоны.

Фракции: Ламии занимали промежуточное положение между Высшими и Низшими кланами. Сами Горгоны кланом не считались, но с точки зрения большинства каинитов они являлись частью клана Каппадокийцев. Большинство Сородичей относилось к Ламиям с уважением, вызванным как великолепными бойцовскими качествами самих Горгон, так и могуществом и влиянием их покровителей-Каппадокийцев.

Внешний вид: Ламии не унаследовали мертвенной внешности Каппадокийцев. Изначально почти все Горгоны были уроженками Средиземноморья или Ближнего Востока, но по мере того как влияние Каппадокийцев распространялось на Европу, этнический состав линии крови постепенно становился всё более пёстрым и разнообразным. Подавляющее большинство Ламий были женщинами, но почти все они предпочитали носить более практичную мужскую одежду (а также оружие и доспехи).

Убежища: Ламии делили убежища со своими покровителями-Каппадокийцами. Когда обстоятельства требовали иного, Горгоны обычно обустраивались в каком-нибудь уединённом месте, как правило, на кладбище или в катакомбах — компания мёртвых всегда нравилась им больше, чем компания живых, а кровь из свежих трупов позволяла им утолять голод, не опасаясь вызвать очередную вспышку чумы.

Биографии: поскольку Ламии принимали в свои ряды почти исключительно женщин, у них редко была возможность даровать Становление опытной воительнице. Вместо этого Горгоны даровали Становление женщинам, имевшим близкие отношения со смертью, — убийцам, неудавшимся и несостоявшимся самоубийцам и т. д. Кроме того, Ламий интересовали женщины, занимавшиеся наукой и чёрной магией. Боевую подготовку Горгоны, как правило, получали, уже обретя бессмертие (как правило, в роли наставниц выступали их сиры).

Создание персонажа: первичными характеристиками обычно становились физические или ментальные, а первичными способностями — умения. Кроме того, среди Ламий всегда высоко ценилось знание оккультизма, который позволял им изучать и мистическое наследие собственной линии крови, и чародейские ритуалы Каппадокийцев.

Клановые Дисциплины: Мощь, Некромантия, Стойкость.

Изъян: Ламии несли в себе Семя Лилит — смертельную болезнь, которая распространялась через укус. Любой сосуд, при помощи которого ламия утоляла свой Голод, должен был проходить проверку выносливости (со сложностью 8, если жертва — мужчина; со сложностью 6, если жертва — женщина). В случае неудачи жертва заражалась заболеванием, похожим на Чёрную Смерть, и погибала в течение нескольких дней. Любой вампир, испив крови Горгоны, сам становился разносчиком этого заболевания до тех пор, пока эта витэ оставалась внутри него.

Организация: линия крови Ламий всегда отличалась крепкими отношениями между сирами и их потомками, поскольку Горгоны-птенцы всегда оставались рядом со своими сирами не менее чем на год, чтобы перенять боевые способности, необходимые для выживания и исполнения долга. Ламия пребывала лидером своей линии крови до самого конца, но её первым и единственным распоряжением за всю историю существования Горгон был приказ верно служить Каппадокийцам.

Стереотипы

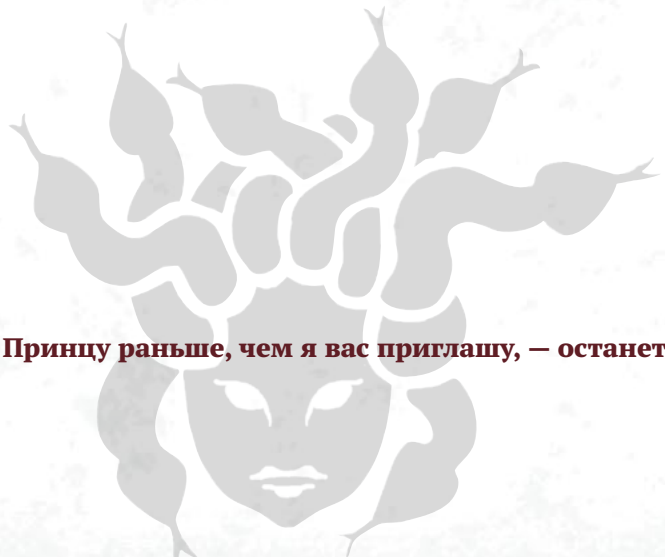
Высшие кланы: Приятелям наших патронов нельзя доверять. Кланяйтесь им, но руку всегда держите на эфесе клинка.

Низшие кланы: Их гуморы чище. Порой даже слишком чистые.

Взгляд извне

Высшие кланы: Итак, Гробокопатели обзавелись личными телохранителями. Хм. Печально думать, что даже им требуется охрана.

Низшие кланы: Что-то с этими разносчицами чумы определённо не так.



«Приблизитесь к Принцу раньше, чем я вас приглашу, — останетесь без рук».

Лианнан

История зарождения Лианнан достаточно необычна. Представители этой линии крови утверждали, что их основательница — вампирша, известная под именем Старой Ведьмы, — заключила договор с лесным духом. Этот дух был напуган, озлоблен и охвачен отчаянием, поскольку предвидел, к чему ведёт непомерная жадность людей, уничтожавших его леса и сжигавших деревья, что давали ему приют. Слияние с бессмертным хищником стало для него единственным путём к спасению и выживанию. Правда это или нет, но вампиры линии крови Лианнан всегда обладали особой связью с дикой природой, и в этом с ними не мог сравниться никто, даже Гангрелы.

В процессе Становления каждый новоявленный лианнан получал частицу того самого лесного духа, мистическая энергия которого позволяла им изучать и использовать Огам, загадочную Дисциплину, которая и давала Лианнан возможность жить вдали от больших городов. Впрочем, именно их двойственная природа делала Друидов территориальными существами, и долгое пребывание вдали от родных мест сказывалось на них далеко не лучшим образом. Лианнан, как и Телявели (см. стр. 470), легко приспособились к сосуществованию с европейскими язычниками, что, к несчастью, привело к губительному для них конфликту с Сородичами и смертными, принявшими христианство.

Эта линия крови никогда не была многочисленной (не в последнюю очередь из-за того, что сир, создавая новое дитя, терял частицу лесного духа и сам становился слабее), а с появлением Инквизиции и началом стремительного распространения христианства для Друидов настали воистину непростые времена. К концу XIV века линия крови Лианнан была уничтожена. Однако современные гангрелы всё чаще рассказывают истории об обитающих в европейских лесах могущественных Сородичах, с головы до ног разрисованных странными кровавыми символами, так что либо Лианнан каким-то образом всё-таки сумели пережить Тёмные Века, либо лесной дух, создавший некогда эту линию крови, заключил договор с другим вампиром.

Прозвище: Друиды.

Фракции: к тому моменту, как появились Камарилья и Шабаш, Лианнан были уже уничтожены. С исторической точки зрения они были одним из низших кланов, но большинство каинитов того времени вряд ли смогли бы с уверенностью сказать, чем Лианнан отличаются от Гангрелов. Друиды вообще предпочитали жить и действовать поодиночке (главным образом, из-за своей привязанности к родным местам).

Внешний вид: внешне Друиды ничем не отличались от коренных обитателей своих родных европейских закоулков (главным образом Британских островов).

Убежища: Лианнан устраивали свои убежища в лесных чащобах, ограничиваясь, как правило,

самыми простыми хижинами или естественными природными укрытиями. Иногда они находили и занимали удалённые человеческие жилища (убивая или порабощая их смертных обитателей), а в исключительных случаях даже поселялись на окраинах глухих людских поселений и становились знахарями или ведунами.

Биографии: даруя Становление, лианнан терял часть своей мистической силы, а потому Друиды создавали потомство либо для борьбы с одиночеством, либо если встречали смертного, который производил на потенциального сира поистине потрясающее впечатление. Их внимание мог привлечь и знахарь, самоотверженно преданный своему делу, и лесоруб, искренне почитающий лес и его духов. Лианнан всегда отказывались даровать Становление христианам, иудеям и мусульманам.

Создание персонажа: все лианнан знали, как выживать в дикой природе, и наиболее важными параметрами для них считались физические характеристики, навыки и таланты. Лианнан, играющий роль духовного лидера человеческого поселения, вполне мог иметь довольно развитые социальные характеристики и соответствующие своему статусу способности. Среди фактов биографии лианнан особенно часто встречались стадо и подручные (как правило, животные).

Клановые Дисциплины: Анимализм, Величие, Огам.

Изъян: Лианнан — отчасти духи природы, и их нечеловеческое происхождение прослеживается очень отчётливо. Сложность всех проверок Ясновидения, связанных с попытками определить или заметить истинную природу Друида, снижается на два пункта, и даже простым смертным в их присутствии будет не по себе. Кроме того, лианнан, надолго покинувший родные края, начинает терять силы — каждую неделю пул всех его проверок будет уменьшаться на один d10 (вплоть до минимума, равного показателю выносливости персонажа). Как только персонаж вернётся в родные края, этот эффект сойдёт на нет в течение нескольких часов.

Организация: лианнан-дитя проводит со своим сиром первые несколько лет после Становления. Сир всё это время обучает его тонкостям нового вампирского бытия и расстаётся с ним, как только сочтёт, что новый Друид способен выжить и защитить себя в одиночку (а жажда общения с себе подобным вновь утихнет). Закончив обучение, дитя отправляется на поиски нового убежища и собственной территории. Лианнан, как правило, знали, если поблизости от них селился новый Друид, но и в этом случае они всегда избегали общения друг с другом. Замкнутость Лианнан, конечно, внесла немалую лепту в истребление этой линии крови.

Стереотипы

Высшие кланы: Никогда я не склонюсь перед тем, кто облачается в мантии лжи и брезгует видом крови.

Низшие кланы: Признав себя низшими, они доказали, что это имя им подходит.

Взгляд извне

Высшие кланы: Взгляни, дитя моё, на твоих глазах творится история.

Низшие кланы: Охоться на кого пожелаешь, но не трогай безумцев, беременных женщин и тех, кто живёт на краю восточных лесов. От этих лесов вообще лучше держаться подальше, особенно если носишь на шее крест.

«Эти деревья сейчас разорвут тебя на куски.
Можешь начинать молиться своему богу — если он спасёт тебя, я навсегда покину эту рощу».

Нагараджа

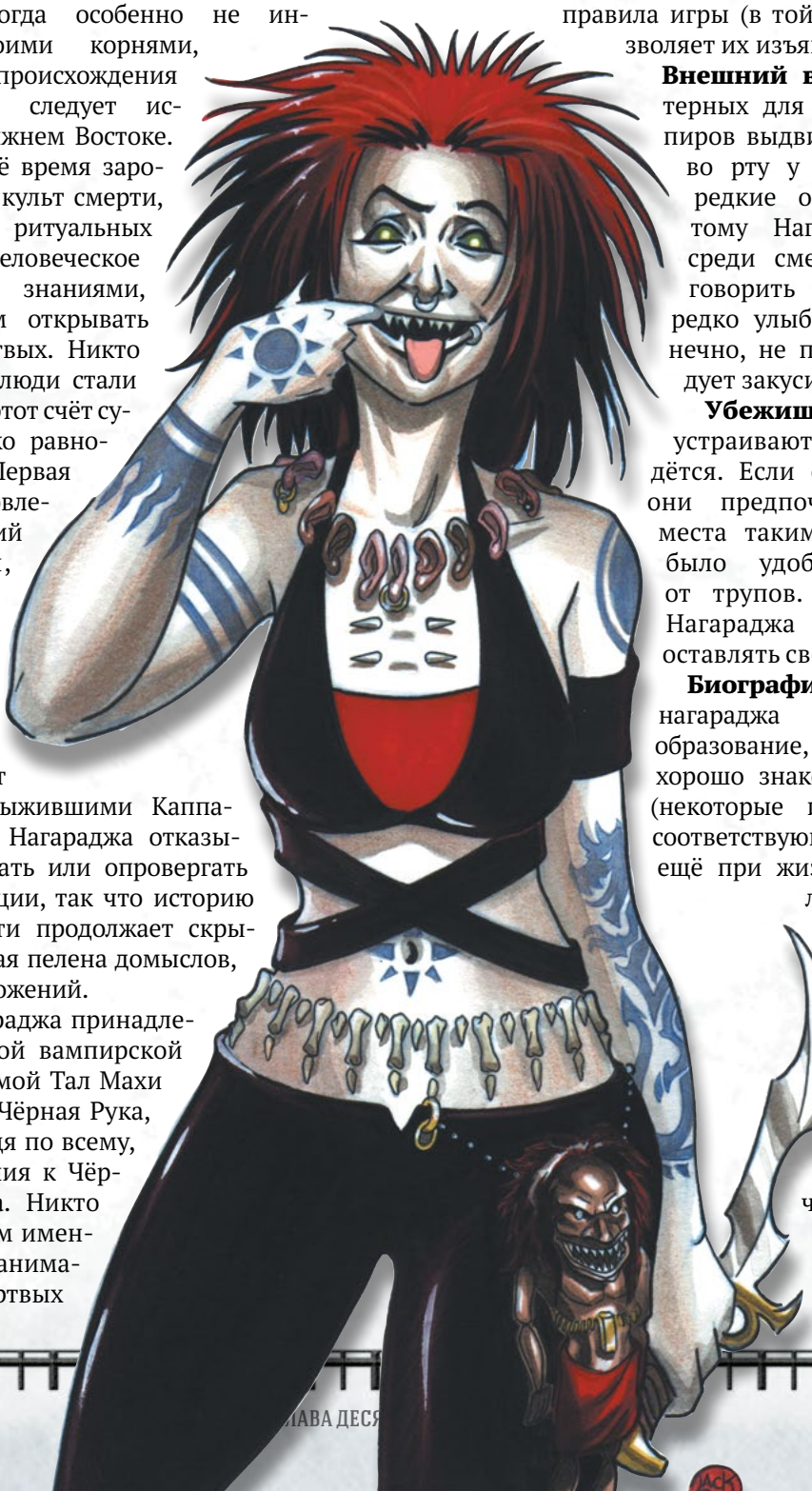
Легендарные Нагараджа — линия крови ужасных пожирателей плоти — до сих пор вселяют ужас в сердца всех участников Извечной Борьбы. Их нестандартные гастрономические предпочтения, бесконечные стычки с политическими противниками и призраками своих многочисленных жертв в конечном итоге стали причиной того, что с наступлением современных ночей Нагараджа практически вымерли. Лишь горстка принадлежащих к этой линии крови вампиров до сих пор рыщет по улицам ночных городов, вынашивая свои изощрённые планы.

Нагараджа никогда особенно не интересовались своими корнями, но истоки их происхождения предположительно следует искать где-то на Ближнем Востоке. Именно там в своё время зародился загадочный культ смерти, члены которого в ритуальных целях поедали человеческое мясо и обладали знаниями, позволявшими им открывать врата в мир мёртвых. Никто не знает, как эти люди стали вампирами, но на этот счёт существует несколько равноправных гипотез. Первая гласит, что Становление им дал заезжий купец-Джованни, вторая утверждает, что они воспользовались дорожкой, проторённой кланом Тремер, а третья полагает их последними выжившими Каппадокийцами. Сами Нагараджа отказываются подтверждать или опровергать подобные спекуляции, так что историю Пожирателей Плоти продолжает скрывать непроницаемая пелена домыслов, догадок и предположений.

Некоторые нагараджа принадлежат к таинственной вампирской фракции, называемой Тал Махи Ра, или Истинная Чёрная Рука, и не имеющей, судя по всему, никакого отношения к Чёрной Руке Шабаша. Никто точно не знает, чем именно Тал Махи Ра занимается в Земле Мёртвых и почему они ведут столь непримиримую войну с Неупокоенными, но в городе, выстроенном ими в Подземном Мире, Нагараджа встречаются гораздо чаще, чем в мире живых. Те, кто остаётся по эту сторону Завесы, в основном независимы и занимаются тем, что подвернётся под руку.

Прозвище: Пожиратели Плоти.

Фракции: с точки зрения Камарильи и Шабаша, Нагараджа — независимая линия крови, но нагараджа, проживающие в городах Камарильи, тем не менее стараются соблюдать установленные Принцами правила игры (в той мере, в какой позволяет их изъян).



Внешний вид: вместо характерных для большинства вампиров выдвигающихся клыков во рту у Нагараджа растут редкие острые зубы. Поэтому Нагараджа, находясь среди смертных, стараются говорить потише и очень редко улыбаются — если, конечно, не планируют как следует закусить.

Убежища: Нагараджа устраивают убежища где придётся. Если есть возможность, они предпочитают выбирать места таким образом, чтобы было удобнее избавляться от трупов. Способ питания Нагараджа не позволяет им оставлять своих жертв в живых.

Биографии: большинство нагараджа имеет неплохое образование, и многие из них хорошо знакомы с медициной (некоторые из них получили соответствующее образование ещё при жизни, другие набрались практических познаний уже после Становления). В силу немногочисленности этой линии крови дальнейшие обобщения можно считать чисто умозрительными. Некоторые нагараджа при жизни были

жрецами и последователями различных оккультных сект; встречаются среди них и бывшие антиквары, и экзорцисты, и даже охотники за привидениями.

Создание персонажа: персонажи-нагараджа, как правило, характеризуются замкнутыми или эгоистичными натурами, но им доступны любые маски. Первичными характеристиками чаще всего являются ментальные, а первичными способностями — знания. Самыми распространёнными фактами биографии являются информаторы, богатство и подручные. Нагараджа редко даруют Становление, но когда это происходит, дитя, как правило, обретает ментора в лице своего сира.

Клановые Дисциплины: Доминирование, Некромантия, Ясновидение.

Изъян: для выживания Нагараджа помимо крови нужно пожирать ещё и плоть своих жертв. За каждую ночь, которую персонаж-нагараджа проводит, не отведав чужой плоти, его пул физических проверок уменьшается на один d10. Каждый поглощённый пункт плоти снижает этот модификатор на один d10. В теле взрослого человека содержится десять таких пунктов плоти, которые действуют точно так же, как пункты крови: поглотив пункт плоти, нагараджа пополняет свой запас крови на один пункт. В отличие от пунктов крови, каждый поглощённый вампиром пункт плоти наносит жертве одно неотвратимое тяжёлое повреждение. Голод нагараджа может утолить только относительно свежая плоть, однако она не обязательно должна быть живой. Некоторые нагараджа держат в своих убежищах солидный запас должным образом обработанных трупов. Обратите внимание, что этот изъян не позволяет Нагараджа употреблять в пищу что-то помимо плоти и крови.

Организация: хотя некоторые утверждают, что эта линия крови целиком состоит в рядах Тал Махи Ра, из этого «правила» существует целый ряд исключений. Конечно, Нагараджа могут поддерживать друг с другом связь, но для того, чтобы говорить об организации, этого явно недостаточно.

Стереотипы

Камарилья: Зонтик, под которым можно прятаться до тех пор, пока не начнётся буря.

Шабаш: По силам ли нам остановить их, убивая одного за другим? Нет. Этот сорняк пустил свои корни слишком глубоко.

Джованни: Значит, вы все такие из себя могущественные и пресыщенные? Что ж, весьма… любопытно.

Взгляд извне

Камарилья: Проблема с призраками? Езжай в заброшенный дом на 65-й улице. Внутри сориентируешься по запаху. Там живёт один парень — он-то тебе и нужен. Возьми с собой смертного, который тебе не слишком нравится.

Шабаш: Я знаю, что за ними стоит невидимая и неосязаемая сила. Что ещё? Без понятия.

Джованни: Эй, а когда нас угораздило связаться с этой кучкой сарацинов?

«Твоя судьба предрешена, но если станешь моим верным слугой, её перст не укажет на тебя, пока я жива».

Нойады

Редкий Сородич видел огни северного сияния собственными глазами. Образ крайнего севера, его бесплодных заснеженных равнин, где нет пропитания ни для зверей, ни для людей, ни для вампиров, достаточно ярок для того, чтобы отпугнуть даже самого любопытного из каинитов. Но нет правил без исключений — одна из вампирских линий крови в своё время всё же приспособилась к выживанию в этих суровых условиях. Нойады считали наблюдение за северным сиянием своим священным долгом и читали в его цветных переливах волю древних богов. Их смертные последователи, кочевые племена саамов, жили в страхе и благоговении перед своими богоравными покровителями. Нойады защищали саамов от внешних угроз, как естественных, так и сверхъестественных, и выполняли функции наставников и шаманов племён. Взамен саамы снабжали нойадов кровью и оберегали их, когда приходил долгий полярный день.

Но, конечно, касание Сородичей неизбежно несёт с собой порчу. Да, нойады защищали саамов, а их кровь поддерживала силы кочевников, когда над племенем нависал призрак голодной смерти, но именно Странники не позволяли своим смертным стадам подстраиваться под постепенно изменявшиеся условия жизни и всеми силами мешали им идти в ногу со временем. Любых посторонних — вне зависимости от их намерений — нойады изгоняли или попросту убивали, а когда стало ясно, что победный марш христианства (и примкнувших к Церкви Ласомбра) уже не остановить, Странники вынудили саамов уйти дальше на север — прочь от тучных оленьих стад и зари новой эры. Не так важно, что именно подвигло нойадов принять такое решение — откровения, явленные в пляске северного сияния, или страх перед неизбежными переменами, но оно едва не привело к вымиранию целого народа.

Прозвище: Странники.

Фракции: Нойады никогда не принадлежали ни к одной из вампирских фракций и вообще не интересовались политическими играми Сородичей (по крайней мере, до тех пор, пока участники этих игр сами не заинтересовались нойадами и подвластными им племенами). С точки зрения других вампиров, Нойады, будучи ветвью Гангрелов, относились к числу Низших кланов, но редко кто из цивилизованных Сородичей знал о Странниках столько, чтобы вообще пытаться составить о них хоть какое-то мнение.

Внешний вид: нойады открыто жили среди саамов и даровали Становление исключительно своим соплеменникам, поэтому Странники в большинстве своём выглядели соответствующе: тёмные волосы, коренастое телосложение и более бледный по сравнению со смертными цвет кожи.

Убежища: пока длился полярный день, нойады спали в специальных нартах-убежищах, которые можно было перевозить при помощи оленей вслед за кочующим племенем. При неблагоприятных обстоятельствах саамы собирались вокруг своего нойада, с трепетом наблюдая, как он погружается в промёрзшую землю тундры, чтобы вновь вернуться к племени, когда кончится день.

Биографии: нойады выбирали кандидатов на Становление из числа саамов, обладавших даром прорицателей, звездочётов и толкователей снов. Предпочтение также отдавалось смертным, в роду которых уже был хотя бы один вампир — своеобразная гарантия того, что у членов этой семьи уже встречались ценные для нойадов качества. Физическая форма, как правило, не имела особого значения, но только потому, что саам, не приспособленный к выживанию в суровых условиях крайнего Севера, вряд ли прожил бы достаточно долго для того, чтобы стать кандидатом на Становление.

Создание персонажа: физические характеристики персонажей-нойадов не обязательно становились первичными, но их значение, как правило, было не ниже среднего. Выживание и обращение с животными для нойадов считались способностями первой необходимости, и практически у каждого из них было хотя бы по одному-два пункта атлетики и фехтования. Наконец, у каждого нойада хотя бы один пункт был вложен в факт биографии «стадо».

Клановые Дисциплины: Анимализм, Метаморфозы, Ясновидение.

Изъян: согласно легендам, Нойады были настолько привязаны к саамам и своей роли божественных защитников смертных племён, что со временем утратили способность насыщаться кровью животных. Тем не менее предания ошибались, приписывая им неспособность пить кровь других смертных и вампиров помимо саамов — столь глубоко их привязанность всё-таки не заходила.

Организация: нойады видели друг друга, только когда приходила пора наблюдать за северным сиянием (этот процесс также давал им возможность всё обсудить и убедиться, что послание богов будет одинаковым для всех). Кроме того, нойады общались друг с другом при помощи животных-посланников — либо превращённых в гулей, либо приручённых при помощи Анимализма.

Стереотипы

Высшие кланы: Они могут сколько угодно притворяться, что знают волю своего бога. Они написали книгу и теперь убеждают всех, что это сделал бог. Знакомый фокус — со мной он не пройдёт.

Низшие кланы: Их используют, как последних глупцов. Те, кто достаточно умён, знают, что к нам лучше не лезть.

Взгляд извне

Высшие кланы: Они знают больше, чем способны понять. Я не сомневаюсь, что Бог говорит с ними через огни в небесах на краю Земли. Я сомневаюсь, что они слышат Его слова.

Низшие кланы: Волк, надевший овечью шкуру, не должен забывать, что от этого он не перестаёт быть волком.

«Мы — дети Полуночного Солнца. У нас есть семья.
Ты же хочешь лишить нас того, чего у тебя никогда не было, не так ли?»

Предвестники Черепов

Предвестники Черепов — это малочисленная линия крови, явившаяся прямиком из туманов далёкого прошлого и связавшая свою участь с Шабашем. Практически все предвестники — древние и крайне могущественные старейшины. Несмотря на то что их внезапное появление, вероятнее всего, связано с долгим пребыванием в торпоре, они не ведут себя как вампиры, только недавно очнувшиеся после многовекового сна. Более того, сами Предвестники утверждают, что на протяжении последних пяти веков они были мертвы.

Внешне Предвестники, как и Самеди, напоминают несвежие трупы. Вампиры, близко знакомые с обеими линиями крови, выдвигают вполне обоснованные предположения об их родстве, но поскольку ни Предвестники, ни Самеди не имеют привычки обсуждать своё происхождение, любые предположения на этот счёт остаются предположениями.

Предвестники лишь недавно стали членами Шабаша, но уже успели доказать свою неоценимую полезность. Дело в том, что в отсутствие Джованни Меч Каина всегда испытывал немалые затруднения при взаимодействии с призраками, причём эта проблема с каждым годом становилась всё более насущной: члены Шабаша убили немало смертных, и никто из них, естественно, не собирался останавливаться на достигнутом. Стараниями Предвестников эти мстительные духи были изгнаны или превращены в бесплотных рабов и шпионов Шабаша. Свои услуги Лазари рассматривают как одолжения, которые нужно будет вернуть, когда придёт время.

Шабаш, конечно, не практикует столь обширную торговлю долгами, как Камарилья, но предложение Предвестников слишком ценно, чтобы его упускать. К тому же, как бы кто ни относился к сказочкам о благородном происхождении и «мести подлым ростовщикам», которые порой любят рассказывать Предвестники, страсть, которая ими движет, неподдельна, а Меч Каина всегда умел ценить столь кровожадное рвение в своих сторонниках.

Прозвище: Лазари.

Фракции: формально линия крови Предвестников входит в Шабаш, но некоторые из Лазарей вполне могут состоять в Камарилье или оставаться независимыми — склонность Предвестников к секретности не позволяет знать подобные тонкости наверняка.

Внешний вид: Предвестники предпочитают уединение своих убежищ или в крайнем случае компанию других Сородичей, и на то есть весьма веская причина. Внешне Предвестники напоминают иссохшие трупы. Бледная кожа туго обтягивает проступающие кости, а обнажённые в смертном оскале зубы делают их лица похожими на выбеленные временем ухмыляющиеся черепа. Большинство Предвестников предпочитает одеваться в свободные одежды, а то и вовсе кутаться в погребальные саваны, демонстрируя свою принадлежность к царству смерти.

Убежища: в отличие от большинства членов Шабаша, Предвестники Черепов не присоединяются к стаям и, соответственно, не пользуются общими убежищами. Лазари предпочитают уединённые укрытия, не слишком интересные для смертных,

но при этом находящиеся достаточно близко к местам их обитания: Предвестникам, практикующим искусство Некромантии, естественно, регулярно требуется кровь и свежие трупы. Наиболее популярным выбором, как правило, становятся склепы, старые бойни и заброшенные лаборатории.

Биографии: история жизни типичного предвестника была и остаётся тайной. Все они — старейшины, и никто не знает, кем они были в своей прошлой жизни. Единственное, что можно сказать с определённой уверенностью, — это факт наличия у них классического образования, а один из выживших в стычке между предвестником и бандой верных Камарилье бруха сумел определить, что Лазарь применял в бою приёмы, характерные для флорентийской школы фехтования. Больше о таинственных Предвестниках неизвестно ничего.

Создание персонажа: Предвестники склонны к мрачным и в какой-то мере агрессивным архетипам. Они одержимы местью, смертью и ужасами посмертного бытия, поэтому социальные характеристики и способности редко становятся для них первичными. Гораздо выше ценятся ментальные характеристики и знания, однако тот факт, что практически все Лазари — старейшины, означает, что в целом их способности будут всеобъемлющими, и немало пунктов придётся вложить в факт биографии «поколение».

Клановые Дисциплины: Некромантия, Стойкость, Ясновидение.

Изъян: вне зависимости от количества выпитой крови кожа персонажа-предвестника всегда остаётся мертвенно-бледной. Кроме того, все Предвестники выглядят как иссохшие трупы — их показатель привлекательности всегда равен нулю, а проверки, для которых требуется этот параметр, всегда считаются неудачными.

Организация: Предвестники Черепов — достаточно организованная линия крови, а её члены поддерживают друг с другом связь и время от времени даже встречаются лично. Средством связи, как правило, служат порабощённые призраки, а путешествуют Лазари при помощи методов, неизвестных, а то и попросту непостижимых для других Сородичей. Большая часть членов Шабаша не имеет ни малейшего понятия о том, насколько многочисленны Предвестники, и даже не представляет, чем именно они занимаются.

Стереотипы

Камарилья: Чем больше всё меняется…
Шабаш: Им не победить. Но мы и не хотим победить.
Джованни: Расплата грядёт. Когда придёт время, все ваши деньги вас не спасут.

Взгляд извне

Камарилья: Превдв… И что ты хочешь, чтобы я с этим сделал? Язык себе сломал?
Шабаш: Обожаю этих ребят! Нужно было видеть лица тех итальяшек, когда они поняли, что остались без своих ручных призраков!
Джованни: Сколько раз я должен это повторить? Каппадокийцы мертвы. Мы убили их. Точка.

«Просто поразительно, сколь многое смерть может поведать об отмщении. Мы внимательно слушали её уроки на протяжении сотен лет».

Салюбри

Когда-то Салюбри были полноценным кланом, а его родоначальник, Саулот, — могучим воином и справедливым судьёй. Говорят, что он испытывал растущее отвращение к деяниям Сородичей и со временем попросту устал от бесконечного цикла насилия и коварства. Саулот покинул свой дом, обратил взор на восток и отправился в путь. Вернулся он уже совершенно иным — безмятежным, задумчивым и в каком-то смысле смирённым. Однако наиболее заметным из всех постигших его изменений стал открывшийся во лбу третий глаз. Саулот даровал Становление новым потомкам, и вскоре его клан разделился на две ветви: воинов и целителей. Веками они служили советниками, телохранителями и пророками другим Сородичам, а порой и смертным.

А затем Саулот пал жертвой диаблери.

Чернокнижники наткнулись на пребывающее в торпоре тело Саулота и поглотили его кровь и его душу. Так Тремер присвоили себе силу одного из кланов Каина и нанесли Салюбри сокрушительный удар, от которого те так и не сумели оправиться, — ходят слухи, что линия крови медленно вымирает и что под покровом современных ночей в живых остаётся лишь семеро членов этого некогда великого и уважаемого клана.

Слухи, окружающие Салюбри, вообще на удивление устойчивы и ужасны. Современные Сородичи знают Салюбри как диаблеристов, пожирающих своих собственных сиров (не то чтобы эта практика была такой уж редкостью среди Сородичей, но остальным хотя бы хватает такта всё отрицать) и питающихся душами других вампиров. Для окружающих Пожиратели Душ — клан лжецов, предателей, демонопоклонников и сторонников Шабаша. В конце концов, если это не так, то каким образом салюбри удаётся с такой завидной регулярностью достигать Голконды? Каким образом столь малочисленная линия крови выживает на протяжении столь долгого времени? И, наконец, даже если принять первое и второе как данность, зачем салюбри совершать диаблери? Если пожирание душ собственных сиров для них — это неизбежная необходимость, то разве это не означает, что вся их линия крови ущербна?

Прозвища: Циклопы или (менее дружелюбный вариант) Пожиратели Душ.

Фракции: Салюбри — независимая линия крови, хотя отдельные её представители иногда притворяются членами кланов Камарильи. Впрочем, это всего лишь уловка, к которой салюбри прибегают ради собственной безопасности — способ прожить достаточно долго, чтобы достичь Голконды и передать кровь своему потомству. Политика фракций их совершенно не интересует.

Внешний вид: у каждого салюбри посередине лба есть третий глаз, но в целом эта линия крови слишком малочисленна для того, чтобы можно было делать хоть какие-то обобщения насчёт внешнего вида её представителей. Под покровом современных ночей среди салюбри встречаются дети, старики и взрослые любых рас и народов.

Убежища: в большинстве городов Салюбри считаются нежеланными гостями, поэтому их убежища обычно располагаются в самых глухих и изолиро-

ванных уголках, как правило, оборудованных несколькими удобными путями отхода, а всё их имущество обычно ограничивается вещами, которые можно унести в рюкзаке. Вампирам этой линии крови нередко приходится покидать свои жилища в спешке, поэтому они не имеют обыкновения обживаться и наводить уют.

Биографии: Салюбри даруют Становление людям, которые, по их мнению, имеют шанс отыскать свой путь к Голконде. Чаще всего их выбор падает на целителей, учителей, эмпатов и других смертных с высоким показателем Человечности. Иногда, впрочем, стараниями Салюбри Сородичами становятся и отъявленные злодеи, которых Циклопы надеются наставить на путь раскаяния.

Создание персонажа: первичными характеристиками для персонажей-салюбри, как правило, являются социальные или ментальные, а первичными способностями — знания. Одной из самых ценных способностей среди салюбри считается эмпатия. При создании персонажа-салюбри необходимо вложить пять пунктов в факт биографии «поколение», поскольку каждый пожиратель душ после Становления совершает диаблери над своим сиром. Кроме того, у большинства салюбри есть хотя бы небольшое стадо.

Клановые Дисциплины: Обеа, Стойкость, Ясновидение.

Изъян: салюбри сложно пить кровь насильно. Если Циклоп утоляет голод при помощи жертвы, которая отдаёт ему свою кровь не по доброй воле, он теряет один пункт воли.

Организация: линия крови Салюбри лишена организационной структуры. Более того, салюбри, скорее всего, будет искать встречи с кем-нибудь из своих единокровных Сородичей лишь для того, чтобы исполнить предсмертное желание своего сира — передать сообщение или просто отдать дань уважения.

Стереотипы

Камарилья: Суди человека по тем, кто его окружает.
Шабаш: Рыба плавает, птицы летают, воины воюют.
Тремер: Враги. Нет им прощения.

Взгляд извне

Камарилья: Да, да, я уже слышал это тысячу раз. Ты сам-то веришь в подобную чушь?
Шабаш: Если вы, ребята, захотите присоединиться, у нас есть пара вакансий.
Джованни: Похоже, между нами и Тремер есть кое-что общее.

**«Скажу тебе чистую правду.
Вещи, которые я видел тремя глазами, — самое тяжкое бремя из всех,
с которыми мне доводилось жить».**

Самеди

Если внешность Носферату можно назвать отталкивающей, а внешность Предвестников Черепов — ужасающей, то мир ещё не изобрёл слова, которое в полной мере могло бы описать внешний вид вампиров из линии крови Самеди. Эти странные вампиры, похожие на ходячие трупы, ведут своё происхождение с островов Карибского бассейна, региона, где процветает религия вуду. Согласно вудуистской мифологии, Барон Самеди — это лоа смерти и покровитель душ предков. Вампиры, которые носят его имя и обличье (Барона Самеди часто изображают в виде мертвеца, хотя и далеко не столь отвратительного, как Мертвяки), нередко походят на него ещё и грубым, невоздержанным нравом. Более того, вампир по имени Барон Самеди, судя по всему, является если не основателем, то, по крайней мере, старейшим из живущих представителей этой линии крови.

Самеди можно принять за ветвь клана Носферату, но Дисциплина Танатозиса, позволяющая Мертвякам управлять телами покойников, указывает скорее на Джованни или их почивших прародителей — Каппадокийцев. Если это и так, то пути Джованни и Самеди разошлись уже очень давно, и расстались они, судя по всему, отнюдь не добрыми друзьями. Ни те, ни другие, конечно же, предпочитают не выносить сор из избы, но Барон Самеди, похоже, имеет к этому конфликту самое непосредственное отношение. Сам Барон, по-прежнему принимающий активное участие в делах своей линии крови, отказывается обсуждать детали своей сделки с Августом Джованни, но предметом её явно было нечто, что до сих пор служит причиной стойкой взаимной неприязни между этими двумя Сородичами.

В обществе Сородичей Самеди играют роль головорезов и наёмных убийц и, в отличие от Ассамитов, делают это не из религиозных соображений, а исключительно за деньги. За заказы, связанные с Носферату и, как ни странно, с Джованни, Самеди берутся с очень большой неохотой и только за очень щедрое вознаграждение — к этим кланам они явно относятся с уважением и некоторой опаской. О причинах такого отношения — как, впрочем, и о многом другом, — Самеди предпочитают не распространяться.

Прозвище: Мертвяки.

Фракции: отдельные Самеди время от времени присоединяются и к Камарилье, и к Шабашу, но в большинстве своём вампиры этой линии крови считают себя независимыми.

Внешний вид: фраза «Самеди похожи на ходячие трупы» — это, к несчастью, отнюдь не эвфемизм. Их податливая плоть подтекает и расползается от любого достаточно сильного тычка. На месте ушей и носа зияют дыры (что, впрочем, не мешает им исправно выполнять свои функции), а кожа регулярно то облезает клочьями, то отрастает вновь. Ввалившиеся глаза и оскаленные зубы делают их лица похожими на черепа, но если мертвенный оскал какого-нибудь Предвестника Черепов внушает ужас, то гнилая ухмылка Мертвяка, вероятнее всего, вызовет отвращение. Некоторые самеди, впрочем,

выглядят «суше» большинства своих единокровных Сородичей и напоминают скорее разбинтованных мумий, нежели разлагающиеся трупы. Даже исходящее от них зловоние больше походит на запах гниющих в древнем склепе цветов, чем на смрад разрытой могилы.

Убежища: Самеди предпочитают устраивать свои убежища там, где их зловоние и кошмарная внешность не будут выделяться на общем фоне. Как правило, они выбирают что-нибудь вроде моргов, мортуариев, кладбищ, боен и мясоперерабатывающих заводов. Некоторые Мертвяки порой устраивают свои убежища под землёй, но рано или поздно это неизбежно приводит их к конфликтам с Носферату — коренными обитателями городских клоак.

Биографии: Самеди — это относительно молодая линия крови, и возраст самого старшего её представителя, Барона Самеди, насчитывает не более 250 лет. Старейшие из Мертвяков происходят из жителей островов Карибского бассейна и с юга США. Самеди-неонаты далеко не всегда имеют хоть какое-то отношение к вуду, но обычно в том или ином смысле довольно близко знакомятся со смертью незадолго до Становления.

Создание персонажа: для персонажей-самеди, работающих головорезами и наёмными убийцами, первичными, как правило, становятся физические характеристики, но многие Мертвяки не забывают и о ментальных. Самеди в целом склонны к замкнутости и одиночному образу жизни, поэтому они редко обладают такими фактами биографии, как стадо, богатство, ментор и союзники.

Клановые Дисциплины: Затмение, Стойкость, Танатозис.

Изъян: Самеди, как уже упоминалось выше, выглядят как гниющие трупы — их показатель привлекательности всегда равен нулю, а проверки, для которых используется этот параметр, всегда считаются неудачными.

Организация: линия крови Самеди слишком малочисленна, чтобы иметь внятную организационную структуру. Конечно, порой Мертвяки встречаются, чтобы провернуть вместе какое-нибудь дельце или просто обменяться парой историй из жизни, но, насколько известно, никто не планирует такие встречи заранее.

Стереотипы

Камарилья: Будь осторожнее. У этих шутов есть нешуточный повод стереть нас с лица земли, и они не побоятся им воспользоваться.
Шабаш: Эти ребята будут почестнее Камарильи. Но я и без того пахну, как мёртвый засранец, и помирать от их руки мне для этого совершенно не обязательно.
Джованни: Если ты старше меня, это не значит, что мне на тебя не насрать, усёк?

Взгляд извне

Камарилья: Я полагаю, мы тут все согласны, что наше выживание неразрывно связано с тем, чтобы смертные не знали о нашем существовании, так? В таком случае, почему бы нам просто не избавиться от этого ходячего нарушения Маскарада?
Шабаш: Они почитают Барона, а мне больше по нраву танец с Эрзули. Однако приятно осознавать, что нам хотя бы есть, о чём поговорить.
Джованни: Пусть эти грёбаные Мертвяки навернут дерьма. То, что они делают — это не Некромантия. Это, типа, простая биология.

«Ещё одна шуточка на мой счёт — и нам с тобой придётся познакомиться куда ближе, чем тебе бы хотелось».

Пермутации Крови

Последняя часть этой главы посвящена малым линиям крови и прочим течениям и ответвлениям различных кланов. В большинстве своём от основной части кланов они отличаются лишь кое-какими внешними или культурными особенностями. Лишь некоторые из них обладают отличиями на уровне правил игры (в основном в плане присущих им изъянов и наборов клановых Дисциплин). Для внешнего наблюдателя эти отличия могут быть незаметными, но именно они делают общество Сородичей столь сложным и разнообразным.

Первый крупный раздел посвящён *антитрибу* (отступникам), вступившим в ряды Шабаша, а второй — всем остальным малым линиям крови, как ныне существующим, так и тем, что не дожили до современных ночей.

Изменения канонов

Развитие Ассамитов

Сюжетная канва «Вампиров» подразумевает, что Ассамиты рано или поздно сумеют преодолеть проклятие Тремер, заставляющее их воздерживаться от употребления витэ Сородичей. Если рассказчик решит использовать вариант канона, в котором Ассамитам это удалось, представители этого клана обретут свой прежний изъян — пристрастие к вампирской крови. В этом случае ассамит, ощутивший вкус крови другого Сородича, должен пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной 3 + количество выпитых пунктов крови). Если проверка закончится неудачей, персонаж получит пристрастие к вампирской крови. Каждый раз, когда персонаж с пристрастием получает возможность испить витэ другого Сородича, он должен либо поддаться своему пристрастию, либо пройти ещё одну проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 6). В случае неудачи ассамит впадает в ярость и атакует жертву (вампира), стремясь впиться в него Поцелуем и выпить как можно больше его витэ.

Этот же вариант канона подразумевает, что клан Ассамитов начнёт процесс вступления в Камарилью в поисках защиты и взаимовыгодного сотрудничества (а также в попытке заменить клан Гангрел, недавно покинувший ряды этой фракции).

Развитие Равнос

Рассказчик при желании может объявить, что действие его хроники будет разворачиваться после события, вошедшего в анналы Мира Тьмы под именем Недели Кошмаров. В этом случае клан Равнос будет расколот и практически уничтожен, а их предтеча погибнет в результате событий ложного Конца Времён, когда самые могущественные сверхъестественные сущности заключили хрупкий союз ради уничтожения глобальной угрозы в виде пробуждения древнего кровавого бога.

С точки зрения правил игры для персонажей-равнос ничего не изменится, но с точки зрения игрового мира перемены гораздо заметнее. Дело в том, что вампиров этого клана охватил вызванный гибелью их прародителя приступ безумия. Ослеплённые им равнос принялись убивать и пожирать друг друга безо всякой пощады, и эту резню удалось пережить лишь немногим.

Прочие изменения

Канон подразумевает и иные заметные изменения вроде покинувшего Камарилью клана Гангрел; Малкавиан, утративших клановую Дисциплину Помешательства и получивших вместо неё Доминирование, и т. д. Только сам рассказчик решает, какие именно элементы изменённого канона следует принять, а какие отвергнуть.

Антитрибу Шабаша

Антитрибу Ассамитов

Когда клан Ассамитов пал жертвой кровавого проклятия Тремер Камарильи и кровь Сородичей превратилась для Ассасинов в смертельный яд, среди членов этого клана нашлись Сородичи, на которых проклятие попросту не подействовало. Некоторые из них отреклись от собственного клана, решив скорее погибнуть, чем жить в страхе перед нечестивым чародейством неверных. Так появились *антитрибу* Ассамитов.

Эти вампиры стали одними из самых ревностных и фанатичных каинитов Шабаша. Они объявили Хакима отродьем, таким же греховным и нечистым, как и любой из предтеч. Место Хакима в их мировосприятии занял сам Каин, а целью их духовных исканий стало стремление к престолу Третьего

Смертного. Основное средство достижения этого престола — понижение поколения при помощи диаблери — осталось прежним.

В остальном Ангелы Каина мало чем отличаются от простых Ассамитов. Они тоже первоклассные охотники и убийцы со строгим кодексом чести и ревностной приверженностью идеалам своего крестового похода. Их кожа тоже чернеет с возрастом. И они тоже искренне верят, что с наступлением Последних Ночей истинно верующие и благочестивые будут вознаграждены, а слабые и недостойные будут низринуты и уничтожены достойнейшими.

Прозвище: Ангелы Каина.

Дисциплины: Сокрытие, Стремительность, Упокоение.

Изъян: все ассамиты-антитрибу обладают изъяном, описанным во врезке на предыдущей странице. Правда, они не избавились от проклятия Чернокнижников, обрушившегося на всех остальных членов клана, — на отступников кровавое чародейство просто не подействовало. Ассамит-антитрибу, пьющий кровь другого Сородича, должен пройти проверку самоконтроля/инстинктов (со сложностью, равной 3 + количество выпитых пунктов крови). Если проверка заканчивается неудачей, персонаж получает пристрастие к вампирской крови.

Теперь каждый раз, когда он получает возможность испить витэ другого Сородича, он должен либо поддаться своему пристрастию, либо пройти ещё одну проверку самоконтроля/инстинктов (сложность 6). В случае неудачи ассамит впадает в ярость и атакует жертву (вампира), стремясь впиться в него Поцелуем и выпить как можно больше его витэ.

Цитата: *Что даёт мне право взять твою кровь? Нет у меня никакого права. У меня есть лишь долг.*

Антитрибу Бруха

Вероятно, именно бруха-антитрибу стояли у самых истоков Шабаша. В конце концов, именно молодые бруха первыми порвали со своими старейшинами во время Восстания анархов, и именно они начали войну там, где остальные вампиры, скорее всего, попытались бы пойти на компромисс.

Бруха-антитрибу столь же гневливы и переменчивы, сколь их сородичи из Камарильи, но, в отличие от Смутьянов, Громилам нет нужды притворяться, что кому-то под силу их контролировать. Когда бруха-антитрибу чего-то хочет, будь то кровь, деньги, потомство или чужая собственность, он просто берёт всё, что ему нужно. Такое отношение в итоге привело к тому, что бруха-антитрибу стали одной из самых многочисленных (и одной из самых ревностных) линий крови Шабаша. Делу этой фракции они служат с искренней, самозабвенной страстью. Несмотря на то, что бруха-отступники не признают над собой ничьего главенства, каждый раз, когда они устраивают что-нибудь по собственному почину, они берутся за дело с безудержным энтузиазмом и беспримерной жестокостью.

Громилы просто обожают заставлять окружающих чувствовать себя не в своей тарелке. Будь то манера одеваться, едва сдерживаемая кровожадность или привычка не прятать клыки в присутствии смертных, — представители этой линии крови готовы пойти на всё ради того, чтобы выделиться из толпы. Конечно, такое поведение может стать причиной нарушения Маскарада, но бруха-отступники считают, что раз уж они Проклятые, то почему бы не устроить на земле небольшой филиал Ада?

Прозвище: Громилы.

Дисциплины: Величие, Мощь, Стремительность.

Изъян: бруха-антитрибу обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана (см. стр. 55). Сложность проверок, связанных с попытками сдерживать или контролировать приступы ярости, возрастает на два пункта (вплоть до максимума 10). Однако в отличие от бруха, состоящих в рядах Камарильи, отступники не стыдятся своего буйного нрава, а наслаждаются яростью обуревающих их страстей.

Цитата: *Орёл — убиваем всех. Решка — убиваем только тех, кто не побежит, когда я оторву уши вон тому говнюку.*

Антитрибу Вентру

Вентру мнят себя аристократами, но на деле представляют собой лишь купцов и ростовщиков — правящий класс медленно погибающего мира. Конечно, Патриции могут похвастать славным прошлым — рыцарями, паладинами, победоносными правителями, но современных Вентру интересуют лишь закулисные сделки, взаимовыгодные компромиссы и торговля долгами. Иными словами, современные Вентру ничем не лучше двуличных ничтожеств вроде Тремер.

И хотя антитрибу Вентру не выступают в роли морального компаса Шабаша, их смело можно считать самыми большими идеалистами Меча Каина (ходят слухи, что в рядах Шабаша состоит сразу две линии крови Вентру, и представители обеих линий, естественно, считают истинными именно себя). Они поступают, во всём руководствуясь соображениями рыцарства и чести. Они считают, что вентру Камарильи позабыли о том, что значит быть вампиром вообще и вампиром клана Вентру в частности, а единственный способ искупить эту вину — облачиться в мантии Воинов Каина. Когда придёт Геенна и небеса прольются кровью и огнём, Крестоносцы не станут отсиживаться в своих убежищах, молясь о том, чтобы гибель обошла их стороной. Нет, эти благочестивые Сородичи встретят опасность лицом к лицу, с мечами (и пулемётами) наголо и с древним

девизом своего клана на устах: «Regere sanguine, regere in veritatem est[1]».

Прозвище: Крестоносцы.

Дисциплины: Доминирование, Стойкость, а также Величие или Ясновидение.

Изъян: вентру-антитрибу обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана (см. стр. 57). Когда игрок создаёт персонажа-Крестоносца, он должен вместе с рассказчиком определить, кровью каких смертных тот сможет питаться. Помните, что выбор этот окончательный, и после начала игры его уже нельзя будет изменить. Кровь смертных, не относящихся к выбранной категории (в том числе кровь животных), не пополняет запас пунктов крови персонажа вне зависимости от того, сколько он её выпьет, — его просто немедленно стошнит.

Цитата: *Ты недостоин крови, текущей в твоих жилах. Пришло время вернуть её истинному потомку Веддартхи.*

Антитрибу Малкавиан

Малкавиане безумны. Это их определяющая черта, и хотя не все Психи опасны, все они непостоянны и непредсказуемы. Многие вампиры подозревают, что малкавиане, вступившие в ряды Шабаша, ещё безумнее малкавиан Камарильи. И в целом они правы.

Спектр психических отклонений малкавиан-антитрибу столь же широк, как и у их сородичей из Камарильи, но их безумие принимает самые отчаянные и извращённые формы. Фрикам недостаточно просто доводить других вампиров до белого каления или заставлять разумных Сородичей сомневаться в собственных убеждениях. Кто-то говорит, что они (если в отношении Фриков вообще можно применять настолько общие утверждения) хотят, чтобы в пучину их безумия погрузился весь мир. Кто-то утверждает, что переполняющее их безумие само находит выход наружу, проникая в чужие умы при помощи Дисциплины Помешательства. Как бы то ни было, малкавиане (даже те, что не состоят в Шабаше), похоже, прекрасно понимают идею, которую Фрики пытаются донести.

Малкавиане, состоящие в рядах Шабаша, выполняют функции, максимально соответствующие типу их безумия. Самых кровожадных и неконтролируемых, как правило, держат в наглухо запертых убежищах и выпускают, только когда нужно вселить ужас в сердца врагов. Более социализированные Фрики возглавляют Боевые походы, проводят обряды или пророчат будущее фракции по внутренностям своих жертв (зачастую даже не дожидаясь, пока те умрут или хотя бы потеряют сознание). Как бы то ни было, главная цель, которая движет любым малкавианином-антитрибу, — это стремление одарить безумием всех, кто его окружает.

Прозвище: Фрики.

Дисциплины: Помешательство, Сокрытие, Ясновидение.

Изъян: Фрики, как и все Малкавиане, безумны (см. стр. 65). На этапе создания персонажа игрок должен выбрать психическое расстройство, от которого Фрик никогда не сможет излечиться.

Цитата: *Сколько ни спрашивай гаруспиков[2], а расклад всегда один. Оглянитесь-ка вокруг — куда ещё мог нас вывести желудочно-кишечный тракт? Правильно, ребята. Только в жопу.*

Антитрибу Носферату

Носферату Шабаша мало чем отличаются от своих сородичей из Камарильи. И те и другие предпочитают жить под землёй, не попадаться посторонним на глаза и обмениваться информацией при помощи крыс и прочих мелких вредителей. Поэтому и члену Шабаша, и сторонникам Камарильи, желающему потолковать со своими безобразными Сородичами насчёт оперативных данных и чужих секретов, рано или поздно придётся на некоторое время позабыть о брезгливости.

Самое удивительное в том, что носферату-антитрибу значительно менее жестоки по сравнению с остальными каинитами Шабаша. Возможно, дело в том, что они как никто другой знают, что значит быть чудовищем, и клеймо уродства напоминает им об этом с самой первой ночи их посмертного бытия. Носферату просто не нужно компенсировать своё сходство с людьми чудовищными злодеяниями. Конечно, это отнюдь не делает Тараканов ни гуманными, ни человечными. Это означает, что если носферату-антитрибу решится на насилие или на ужасное злодеяние, то у него будет некий очень весомый повод, а не просто желание как следует повеселиться.

У Тараканов есть и иной повод избегать кровавых излишеств и бессмысленного насилия — желание вести себя как можно более незаметно. Несмотря на явное нежелание носферату-антитрибу выносить дела клана на всеобщее обозрение, ходят слухи, что антитрибу Носферату боятся предтечи своего клана куда сильнее, чем все остальные кланы Шабаша.

Прозвище: Тараканы.

Дисциплины: Анимализм, Мощь, Сокрытие.

Изъян: Носферату Шабаша столь же уродливы, сколь и Носферату Камарильи, и, соответственно, страдают от того же самого изъяна (см. стр. 67): по-

1. Прим. пер.: (лат.) — «По праву крови, по праву истины».

2. Прим. пер.: (лат.) haruspex, от hirae — внутренности и specio — наблюдаю. Жрец, гадающий по внутренностям жертвенных животных.

казатель привлекательности всех Носферату равен нулю, и они никак не могут это изменить.

Цитата: *Всегда есть кто-то более страшный. Вот смотри — ты страшнее Дамера и Гейси. Я — страшнее тебя. А… эм… в общем, есть кое-что и пострашнее меня. Поверь мне на слово.*

Антитрибу Равнос

Вскоре после образования Шабаша небольшая группа отступников-равнос решила, что почитание старейшин и поиски давно известных истин — это не совсем то, чему они хотели бы посвятить своё бессмертие. Они жаждали свободы, которую обещал им Шабаш, так что эти равнос отреклись от наследия своих предков и стали частью Меча Каина. Равнос-антитрибу вскоре сменили своё отношение к Становлению и быстро стали важной частью Шабаша. Проходимцы рыщут между городами вместе с бродячими стаями этой фракции, выступая в качестве разведчиков и аферистов, снабжающих своих товарищей деньгами и прочими ценными ресурсами.

Антитрибу Равнос можно не без оснований считать ворами и лжецами, но если кто-нибудь из них даёт своё честное слово (сплюнув кровью в открытую ладонь), можно быть уверенным: он намерен держать это слово даже ценой своей нежизни. Единственное, что равнос-отступники сохранили со времён принадлежности к своему клану, — это любовь к путешествиям. Возможность сняться с места при первых признаках опасности в сочетании с возможностью кормиться как захочется и когда захочется — такая свобода им по нраву, и обеспечить её может только Шабаш.

Прозвище: Проходимцы.

Дисциплины: Анимализм, Стойкость, Фантасмагория.

Изъян: равнос-антитрибу обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана (см. стр. 71). Каждый из них является рабом того или иного порока. Тяга к нарушению запретов у Проходимцев и Обманщиков в крови. Когда персонажу предоставляется возможность поддаться выбранному пороку, он должен сделать это, если не пройдёт проверку самоконтроля или инстинктов (сложность 6).

Цитата: *Свобода — это когда тебе похрен на мариме*[1].

Антитрибу Салюбри

Салюбри Шабаша — отнюдь не тихие сострадательные отшельники, коротающие вечность в поисках Голконды. Нет, эти Сородичи называют себя Фуриями, а если они чего-то и ищут, то только крови вампиров Камарильи — в первую очередь тремеров. Как уже упоминалось выше (см. стр. 454), клан Салюбри в эпоху своего расцвета состоял как из воинов, так и из целителей, и сейчас, под покровом современных ночей, воины возродились — и вступили в ряды Шабаша.

Антитрибу Салюбри преследуют только одну цель: убивать вампиров Камарильи; другие замыслы Шабаша им не слишком интересны. Они могут принимать участие в обрядах фракции, они могут мешать кровь с другими каинитами, но истинное воодушевление у них вызывает лишь возможность вторгнуться на территорию Камарильи и сжечь пару-тройку тремеров. Если древние предания, изображающие воинов-салюбри благородными рыцарями, рассказывают правду, то те славные времена давным-давно остались позади. Честный поединок, начинённая тротилом машина — для Фурий все средства хороши. Они хотят лишь одного: видеть, как тела их врагов рассыпаются в прах.

Прозвище: Фурии.

Дисциплины: Валерен, Стойкость, Ясновидение.

Изъян: в отличие от своих единокровных сородичей-непротивленцев, Салюбри Шабаша могут питаться лишь кровью, которая взята силой, желательно в бою. Запас крови такого персонажа может пополнить только витэ павшего врага или жертвы, которая оказала вампиру активное сопротивление. Кроме того, на начало игры салюбри-антитрибу может принадлежать только к Десятому, Одиннадцатому или Двенадцатому поколению — Фурии всегда были немногочисленны, и их линия крови пока не успела распространиться достаточно широко.

Цитата: *Я бы с радостью взглянул на всё с твоей точки зрения, но не сейчас — не люблю, когда от меня воняет страхом и бензином.*

Антитрибу Тореадор

Антитрибу Тореадор столь же падки на творческие излишества и одержимы чувством прекрасного, сколь и их сородичи из Камарильи, но пользуются гораздо большим уважением своей фракции. Дело в том, что именно они в немалой степени стоят за созданием нынешней структуры Меча Каина, его обрядов, философии — той атрибутики, что во все времена столь эффективно привлекала и продолжает привлекать в Шабаш молодых вампиров. Это они наполнили дискурс содержанием, наглядно продемонстрировав языком сатиры, поэзии и (при необходимости) простых и понятных доводов, что именно Шабаш держит в руках ключи от будущего всех каинитов.

Стоит отметить, что за сотни лет эти вампиры ничуть не утратили творческой жилки. В то время как тореадоры Камарильи используют классические, общепринятые средства самовыражения, Из-

1. Прим. пер.: (цыганск.) marime — вид общественного порицания, временное или пожизненное отлучение от общины.

вращенцы не ограничивают себя ничем, прибегая к самым жестоким, кровавым и болезненным формам искусства вроде татуирования, экстремального (хирургического) боди-арта или откровенных пыток. Поскольку речь о вампирах, любые вмешательства подобного рода обратимы (если, конечно, конкретный Извращенец не является адептом Дисциплины Преображения), и тореадоры-антитрибу воспринимают тело любого Сородича как бесконечно обновляющееся поле для творческих экспериментов. Извращенцы способны у всех на виду и при этом незримо обмениваться информацией при помощи тайного языка своих тел, понятного лишь тем, кто посвятил жизнь постижению всех тонкостей и нюансов, присущих этому изощрённому искусству.

Прозвище: Извращенцы.

Дисциплины: Величие, Стремительность, Ясновидение.

Изъян: со временем одержимость тореадоров-отступников красотой перерастает в извращённую жажду бессмысленной жестокости. Если персонажу предоставляется возможность причинить кому-либо физическую или душевную боль (подвергнуть пленника пыткам, подорвать амбиции юного протеже и т. п.), он должен сделать это, если не пройдёт проверку самоконтроля или инстинктов (сложность 6) или не потратит пункт воли.

Цитата: *Стой так! Замри! Очень хорошо. А теперь будь любезен, перестань, пожалуйста, кровоточить.*

Антитрибу Тремер

Несколько сотен лет назад небольшая группировка тремеров, испугавшись, что новорождённый Шабаш уничтожит Камарилью и весь их клан, перешла на сторону Меча Каина. Они предложили фракции своё искусство Тауматургии в обмен на защиту от бывших товарищей по клану. Шабаш, не пожелавший (несмотря на протесты Цимисхов) упускать возможность овладеть таинствами кровавого чародейства, принял их в свои ряды.

Реакция со стороны тремеров Камарильи, конечно же, последовала незамедлительно. Чародеи наложили на предателей проклятье, заклеймив всех тремеров-антитрибу мистической меткой, видимой лишь истинным тремерам. Лишившись возможности скрыть своё отступничество, тремеры-антитрибу уединились в своих капеллах и посвятили себя трудам на благо своих новых товарищей по фракции.

Такое положение дел сохранялось на протяжении нескольких веков. Вклад тремеров-антитрибу в дело Шабаша был довольно весомым: они создали Кровных Братьев в сотрудничестве с цимисхами; они не раз мешали Чернокнижникам Камарильи уничтожить Меч Каина при помощи губительных проклятий; и, конечно, они стали для каинитов Шабаша бесценным источником тайных знаний о Тауматургии. А затем в одну ужасную ночь все они погибли, сгорев заживо в пламени невиданного всесожжения, охватившего всех тремеров, отмеченных клеймом предателя. Что интересно — ужасная гибель обошла стороной тремеров-антитрибу, предавших Шабаш и вновь перешедших на сторону Камарильи. Не исключено, что эта любопытная деталь самым непосредственным образом связана с устроенной Чернокнижниками бойней.

Прозвище: Заклинатели.

Дисциплины: Доминирование, Тауматургия, Ясновидение.

Изъян: любой Чернокнижник Камарильи, увидев тремера-антитрибу, немедленно узнает в нём предателя. Это невидимое клеймо распознаётся на уровне бессознательных ощущений и никак не влияет на параметры персонажа, но если тремер-антитрибу будет опознан как предатель, тремеры Камарильи при первой же возможности постараются его уничтожить. При этом Заклинатели, как и все тремеры, чрезвычайно восприимчивы к силе крови, поэтому получают +1 к результатам проверок силы братских уз. Кроме того, тремерам Шабаша всегда было запрещено занимать руководящие посты в структуре фракции.

Цитата: *Это было неизбежно. Именно поэтому мы и пришли.*

Городские Гангрелы

В рядах Шабаша состоят сразу две линии крови клана Гангрел — Городские и Дикие Гангрелы. Городские Гангрелы напоминают Сородичам койотов — хищных зверей, прекрасно приспособленных к дикой природе, но легко адаптировавшихся к жизни в условиях больших городов. Засилье добычи и непревзойдённая способность Гангрелов изменяться, приспосабливаясь к условиям среды, обеспечили этой линии крови процветание. Впрочем, членство в Шабаше означает, что огромное количество Становлений отчасти компенсируется высокой смертностью.

В отличие от Диких Гангрелов, которые могут позволить себе не сдерживать свою ярость и со временем обретают поистине звероподобное обличье, Городские Гангрелы вынуждены либо придерживаться скрытого образа жизни в стиле носферату, либо держать себя в руках, чтобы не особо выделяться на фоне потенциальных жертв. Вторые выглядят как смертные и одеваются в соответствии со стандартами класса, принадлежность к которому они пытаются имитировать. Однако не стоит забывать, что городские гангрелы в большинстве своём — вампиры Шабаша, беспощадные хищники, и их приличный внешний вид — по сути, лишь

камуфляж, который нужен им только затем, чтобы подобраться к жертве на расстояние укуса.

Прозвище: Койоты.

Дисциплины: Метаморфозы, Сокрытие, Стремительность.

Изъян: Городские Гангрелы обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана (см. стр. 59). Каждый раз, когда персонажа охватывает приступ ярости, он временно получает какой-нибудь звериный признак — атавизм, который может заменить уже существующий временный атавизм, оставшийся после прошлого приступа. Рассказчик сам определяет, будет ли этот атавизм влиять на параметры персонажа, и если будет, то как именно. Атавизмы Городских Гангрелов, как правило, имеют отношение к представителям городского животного мира: крысам, собакам, кошкам, голубям и даже насекомым.

Цитата: *Наконец-то у нас открыли новый общественный центр. Собирай стаю.*

Дикие Гангрелы

Дикие Гангрелы напоминают любых других своих сородичей — это свирепые, безжалостные охотники, которым уютнее живётся в загородных пустошах, чем в бетонных джунглях городов. В последнее время Шабаш получает мощный приток новых сторонников из числа Гангрелов, разочаровавшихся в идеалах Камарильи, и Охотники, которых волнуют разве что погони и убийства, составляют большую их часть.

В Шабаше Дикие Гангрелы играют роль разведчиков и убийц — их способность использовать животных для сбора информации о передвижении Сородичей показала себя с лучшей стороны. Если верить словам старейшин Камарильи, путешествия между городами никогда не были безопасными из-за Люпенов, кишмя кишащих на любом клочке земли, достаточно большом и плодородном для того, чтобы взрастить с десяток деревьев, но стаи Охотников, всегда готовых разорвать неосторожного неоната, сделали подобные предприятия ещё более опасной затеей, чем в прежние времена.

Конечно, всё это звучит как типичная для Камарильи пропаганда, но Дикие Гангрелы, похоже, делают всё возможное, чтобы претворить её в жизнь. Свободные от необходимости выглядеть как люди, эти Сородичи наслаждаются привольной жизнью и охотятся не как люди, а как волки — свирепыми хищными стаями. Если, загнав и растерзав свою добычу, они о чём-то и жалеют, так это о том, что погоня окончилась слишком быстро.

Прозвище: Охотники.

Дисциплины: Анимализм, Метаморфозы, Стойкость.

Изъян: дикие гангрелы обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана (см. стр. 59). Каждый раз, когда персонажа охватывает приступ ярости, он временно получает какой-нибудь звериный признак — атавизм, который может заменить уже существующий временный атавизм, оставшийся после прошлого приступа. Рассказчик сам определяет, будет ли этот атавизм влиять на параметры персонажа, и если будет, то как именно.

Цитата: *Заблудился? Не повезло тебе. Может, попытаешься убежать?*

Змеи Света

Змеи Света — это антитрибу Последователей Сета. Изначально они были простыми раскольниками — крохотной еретической сектой сетитов, отказавшихся почитать основателя своего клана как бога. Представители этой секты проживали на Гаити, изучая мистические и религиозные практики местного вуду вплоть до 1970-х годов, когда на них, наконец, обратил внимание Шабаш. Ортодоксальные сетиты, естественно, пытались вернуть заблудших детей в лоно родного клана, но безуспешно. Как и многие другие отступники, Змеи Света соблазнились свободой, которую сулило им членство в рядах Меча Каина.

Для всякого, кто уже уже имел дело с сетитами, методы Змей Света покажутся очень знакомыми. Для достижения своих целей (главным образом их интересуют кровь, ресурсы и влияние) Кобры широко используют секс, наркотики и прочие средства манипуляции, способные быстро превратить любого смертного в раба своих пороков. Фактически от Последователей Сета их отличают разве что религиозные взгляды. Некоторые Сородичи вообще подозревают, что этот их раскол — всего лишь прикрытие для какой-то по-настоящему долговременной и изощрённой махинации, во все тонкости которой посвящены лишь избранные старейшины сетитов.

Прозвище: Кобры.

Дисциплины: Величие, Серпентис, Сокрытие.

Изъян: несмотря на своё название, Змеи Света столь же уязвимы к воздействию яркого освещения, сколь и представители основной линии клана (см. стр. 69). Солнечный свет наносит им на два повреждения больше обычного, а если персонаж предпринимает любое действие, требующее проверки, находясь под воздействием любого источника яркого света, пул этой проверки уменьшается на один d10.

Цитата: *Давай станцуем, только мы вдвоём. Здесь нас никто не увидит, только лоа... Или, может, пригласим и их? Закатай-ка рукав.*

Пандеры

Когда Меч Каина идёт на войну, в первых рядах всегда шагают Пандеры, каитифы Шабаша. Естественно, во время боевых столкновений значительная часть

потерь приходится именно на них, но сколь бы опасным ни было их место, это их место, и остальные члены фракции его признают. А ведь дорога к признанию может быть очень долгой и тернистой, и любой каитиф, отчаянно цепляющийся за жизнь во владениях Принцев Камарильи, может это подтвердить.

Дворнягой считается любой вампир Шабаша, не знающий своего происхождения, а также любой вампир, получивший становление от другого Пандера. Поэтому когда Шабашу нужны ударные войска, в его ряды вливается масса Пандеров (в конце концов, проведение массовых Становлений само по себе считается опасной работой, и, стоит заметить, не без веских на то оснований). Пандеры получили признание в качестве полноправных членов Шабаша в 1950-х, когда рядовой вампир-каитиф по имени Джозеф Пандер объединил всех безродных Сородичей Шабаша под своим знаменем, а его имя быстро стало нарицательным. Пандеры выглядят и ведут себя как байкеры, бомжи, панки и представители других отверженных и презираемых социальных групп человеческого общества — в конце концов, именно ими Дворняги предпочитают кормиться и именно им, как правило, даруют Становление. Впрочем, мало кто из Пандеров сетует на свою судьбу; эти каиниты — верные и искренние сторонники Шабаша.

Прозвище: Дворняги.

Дисциплины: у Пандеров нет клановых Дисциплин, а это значит, что на этапе создания персонажа игрок (с разрешения рассказчика) может выбрать любые Дисциплины по своему усмотрению. Кроме того, на Пандеров действуют те же правила развития Дисциплин за пункты опыта, что и на остальных каитифов (см. стр. 131).

Изъян: у Пандеров нет характерных слабостей. Персонажи-Пандеры не могут начать игру с поколением старше Девятого, но могут понизить своё поколение уже по ходу игры при помощи диаблери.

Цитата: *Называешь меня дворнягой, да? Мне плевать. Породистые собаки, знаешь ли, часто сходят с ума, когда становятся старше. А в нашем мире, мире каинитов, выживает сильнейший.*

Другие линии крови

Ассамиты

Визири Ассамитов

Визири Ассамитов всегда были важной частью клана. В то время как мистические знания и исследования остаются уделом чародеев, визирям досталась обязанность заниматься сбором и обработкой информации философского, политического, культурного и религиозного свойства. Визири — лидеры клана, но не в военном смысле (этим всегда занимались ассамиты-воины), а во всём, что касается понимания смертных и взаимодействия с их сообществами.

К несчастью, обладая несравненным даром видеть, понимать и интерпретировать обычаи и нравы смертных, визири сталкиваются со сложностями во всём, что касается практической реализации своих обширных познаний. Ассамиты-визири буквально одержимы накоплением нового знания. Они без труда понимают, почему в каждой конкретной ситуации люди будут действовать именно так, а не иначе, но объяснение мотивов, движущих не сообществами, а отдельными личностями, даётся им с большим трудом.

Долгие годы чародеев и визирей считали одной кастой (чародеев многие и по сей день называют визирями), но под покровом современных ночей визири наконец вышли из тени и занялись своими учёными изысканиями более открыто. Пока неясно, рискуют визири впустую или их работа принесёт Ассамитам какую-то реальную пользу.

Прозвища: Книжники или Искусники.

Дисциплины: Стремительность, Упокоение, Ясновидение.

Изъян: визири безумны. Занимаясь своими изысканиями, визири нередко забывают отвлекаться на такие приземлённые материи, как поиски пропитания или дневного убежища. Любой ассамит-визирь страдает от обсессивно-компульсивного расстройства (см. стр. 316), связанного с самой развитой его интеллектуальной или творческой способностью. Эта связь непостоянна и может меняться по мере развития способностей персонажа.

Цитата: *Семьдесят дев. Семьдесят Сородичей в городе. Кровь дев — пил ли кто-нибудь из Сородичей кровь собственных потомков? Что ж, давайте выясним!*

Чародеи Ассамитов

Для постороннего наблюдателя кастовое деление клана Ассамитов незаметно, но на деле Сарацины изучают кровавое чародейство дольше самих Тре-

мер. Чародеи появились в рядах клана Ассамитов ещё во времена Второго Города, привлечённые обещанием бессмертия и вечности, посвящённой постижению и совершенствованию своих мистических искусств. Чародеи обеспечивали магическую поддержку воинам клана и на протяжении сотен лет оставались одной из каст в составе клана Ассамитов.

А затем появились Тремер. Магусы впервые столкнулись с врагом не менее искусным, чем они сами, и при этом целенаправленно стремящимся заполучить знания, по крупицам собранные потомками Хакима. Чародеи сражались достойно, но проклятие Тремер, обрушившееся на весь клан, стало для них самым сокрушительным ударом за всю их историю. С тех самых пор чародеи ассамитов одержимы единственным устремлением — побороть враждебные чары и снять со своих сородичей коварное проклятье.

Прозвище: Магусы.

Дисциплины: Сокрытие, Упокоение, Чародейство Ассамитов.

Изъян: эта линия крови практиковала чародейство настолько долго, что его мистические энергии буквально впитались в их кровь, и для любого существа, обладающего сверхъестественным восприятием, каждый Магус сияет, словно маяк в ночи. Сложность всех проверок сверхъестественных сил, связанных с поиском или отслеживанием ассамита-чародея, снижается на два пункта. Если же чародей маскируется, используя сверхъестественные способности (например, Сокрытие), то значение сверхъестественного параметра, задействованного при попытке его обнаружения (например, Ясновидение), считается на один пункт выше, чем на самом деле (см. врезку «Видеть невидимое» на стр. 259).

Цитата: *Мы повелевали летними дождями и зимними штормами, когда ваши предки ещё рисовали каракули на стенах своих пещер. Не смейте думать, что знаете о нас всё.*

Гангрелы

Мореплаватели

Мореплаватели — это гангрелы, которые приспособились к жизни в океане. Гангрелы-акварии (как их порой называют учёные Сородичи) плавают на глубинах, куда не заглядывает солнце, и Дисциплина Стойкости позволяет им спокойно выдерживать давление, которое попросту расплющило бы любого другого смертного или вампира. По ночам они выплывают на поверхность, чтобы поохотиться. Обычно добычей им служат акулы или киты, но в целом мореплаватели не привередливы — их устроит любое существо, у которого есть кровь. Кораблекрушение — пиршество для любого аквария, а крупное кораблекрушение — настоящий шведский стол, едва ли не единственное событие, которое может заставить собраться вместе сразу нескольких гангрелов-мореплавателей.

Порой мореплаватели выступают в роли радикальных защитников окружающей среды, пробираясь на загрязняющие воду корабли и вырезая всех, кто окажется на борту. И в этом их даже можно понять. В конце концов, если вся морская добыча вымрет, мореплавателям придётся либо возвращаться на сушу, либо уходить на глубину.

Изредка встречаясь с мореплавателями, вампиры Камарильи и Шабаша предлагают им членство в своих фракциях, но неизменно получают отказ. Мореплавателей не интересуют политические игры, а некоторые из них покинули сушу именно для того, чтобы раз и навсегда оградить себя от кровопролитных перипетий Извечной Борьбы. Никто не знает, когда это произошло, но мореплаватели, как правило, — вампиры старших поколений, и некоторые из них помнят ещё эпоху Великих географических открытий.

Прозвище: нет. Те немногочисленные Сородичи, что знают об их существовании, зовут их просто Мореплавателями или водными Гангрелами.

Дисциплины: Анимализм, Метаморфозы, Стойкость.

Изъян: мореплаватели обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана Гангрел (см. стр. 59). Каждый раз, когда персонажа охватывает приступ ярости, он временно получает какой-нибудь звериный признак — атавизм, который может заменить уже существующий временный атавизм, оставшийся после прошлого приступа. Рассказчик сам определяет, будет ли этот звериный признак влиять на параметры персонажа, и если будет, то как именно. Атавизмы мореплавателей, как правило, имеют отношение к представителям подводного животного мира — рыб, морских червей, головоногих моллюсков, а иногда и морских млекопитающих.

Цитата: *Почему я покинул сушу? Потому что здесь, в море, акула просто подплывает и начинает тебя жрать, а не лыбится тебе в лицо, дожидаясь, пока ты повернёшься к ней спиной.*

Ласомбра

Ангелис Атер

Ангелис Атер — это странная линия крови, представляющая собой нечто среднее между Ласомбра и Баали. Эти так называемые Чёрные Ангелы верят, что вампиры являются оружием Сатаны, и превоз-

носят греховность и духовную тьму. Наследие клана Ласомбра позволяет им управлять этой тьмой: призывать её и манипулировать ею по своему желанию. Можно сказать, что силы Дисциплины Затмения вызывают в них своего рода пристрастие сродни сильнейшей наркотической зависимости.

Эта линия крови существует, по крайней мере, со времён Средневековья, а её основателем является вампир по имени Азанил, в то время — фактический предводитель Баали. Ему удалось переманить на свою сторону многих Сородичей и в итоге создать еретическое учение, ставшее особенно привлекательным для молодых вампиров клана Ласомбра. Одним из столпов могущества клана Теней традиционно служила Римско-католическая церковь, и со временем Ангелис Атер глубоко проникли в ряды этой организации под видом на первый взгляд набожных пастырей. Никто не знает, насколько велико влияние Чёрных Ангелов на дела Церкви, но одно известно точно: Инквизицию эта линия крови пережила и продолжает вести свою деятельность уже под покровом современных ночей.

Прозвище: Чёрные Ангелы.

Дисциплины: Демонион, Доминирование, а также Величие, Затмение или Мощь.

Изъян: Чёрные Ангелы обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана Ласомбра (см. стр. 63): они не отражаются в зеркалах и других гладких поверхностях.

Цитата: *Мы погрузимся во тьму, доберёмся до самого дна преисподней и подарим миру то, что таится в её чёрных глубинах.*

Антитрибу Ласомбра

Ласомбра-антитрибу — это члены клана, которые либо застали зарождение Шабаша и отказались вступать в его ряды, либо вышли из организации из-за идеологических разногласий. Они крайне немногочисленны, поскольку Шабаш имеет привычку карать своих отступников, но кое-кому из первых магистров удалось дожить и до современных ночей — одни обрели защиту в лице Камарильи, другие сумели выжить, сохранив независимость. Как правило, ласомбра-антитрибу обладают характерным для всего их клана макиавеллианским складом ума и искренне считают, что победа в Извечной Борьбе достанется им, а неверный выбор сделали именно их бывшие товарищи.

В то время как вампиры Камарильи подозревают, что ласомбра-отступники могут существовать хотя бы теоретически, сами Магистры предпочитают лишний раз не привлекать к себе внимания. Бывали случаи, когда Шабаш устраивал совершенно безнадёжные набеги на города Камарильи с единственной целью — уничтожить хотя бы одного ласомбра-антитрибу. Некоторые Сородичи списывают эти отчаянные рейды на упрямую и злопамятную природу Меча Каина, но наиболее проницательные справедливо указывают на тот факт, что устроителями подобных операций, как правило, являются Ласомбра — лучшие организаторы и тактики Шабаша. Быть может, они боятся, что ласомбра-антитрибу могут выдать некий исключительно важный секрет?

Прозвище: Магистры (под этим прозвищем клан Ласомбра был известен до Восстания анархов и последовавших за ним событий).

Дисциплины: Доминирование, Затмение, Мощь.

Изъян: помимо характерной для всех Ласомбра проблемы с отражениями (см. стр. 63), каждый ласомбра-антитрибу имеет ещё один изъян: если его личность и (или) текущее местоположение станут достоянием общественности, рано или поздно за ним явятся охотники Шабаша.

Цитата: *Я видел огни Реконкисты. Окопы Первой Мировой. Бомбардировку Дрездена. Так называемому Мечу Каина меня не напугать.*

Малкавиане

Малкавиане-доминаторы

Подавляющее большинство Сородичей не отличит малкавианина-доминатора от представителя основной линии клана. В конце концов, вампиры ведь не носят значков, отмечающих уровень их владения различными Дисциплинами, а Доминированием вполне может владеть и простой малкавианин. Кроме того, клан Луны сам по себе настолько загадочен и неоднозначен, что среднестатистический Сородич вообще вряд ли будет знать о существовании доминаторов, если о них ему не расскажут сами малкавиане.

По какой-то причине клан счёл, что Камарилье непременно должно быть известно о том, что некоторые из малкавиан являются адептами Доминирования. Даже прозвище — Разносчики — доминаторы дали себе сами. Это заявление вампирским сообществом было воспринято вполне однозначно: малкавиане-доминаторы невосприимчивы к Помешательству (по крайней мере, в том смысле, в котором к нему восприимчивы все остальные члены клана), но способны его распространять. Немедленно разнеслись слухи, что малкавиане-доминаторы способны заражать Помешательством (и идущим в комплекте безумием) даже Сородичей из других кланов.

Правда это или нет — пока неясно, но одно известно точно: малкавиане-доминаторы определённо гораздо более стабильны и вменяемы, чем остальные члены их клана. Конечно, это не значит, что они не безумны (потому что это не так), просто в отли-

чие от большинства малкавиан, склонных к безумию громкому, разрушительному и антисоциальному, внешние проявления психических отклонений Разносчиков ограничиваются отстранённой замкнутостью и относительно невинными галлюцинациями. Кроме того, доминаторы не склонны пускать пыль в глаза, демонстрируя причастность к какой бы то ни было малкавианской сокровенной мудрости, и с некоторым презрением относятся к тем из своих сородичей, кто поступает иначе.

Прозвище: Разносчики.

Дисциплины: Доминирование, Сокрытие, Ясновидение.

Примечание: если ваша хроника происходит во времена до Великого Розыгрыша, наделившего всех малкавиан Дисциплиной Помешательства, практически все Психи будут обладать именно таким набором клановых Дисциплин; доступ к Помешательству в то время будет только у малкавиан-антитрибу.

Изъян: Разносчики, как и все малкавиане, безумны (см. стр. 65). Несмотря на то, что безумие их, как правило, протекает значительно тише и спокойнее, чем у большинства Психов, все Разносчики без исключения обладают как минимум одним неизлечимым психическим расстройством.

Цитата: *Если ты думаешь, что меня сейчас перемкнёт и я начну лупить прохожих дохлой рыбой, то ты выбрал не того психа. Я здесь не для того, чтобы тебя веселить.*

Последователи Сета

Воины Сета

Отнюдь не все Последователи Сета — коварные медоточивые соблазнители. Некоторые из них выбирают путь войны и становятся святыми паладинами змеиного бога. Отвергая Дисциплину Сокрытия, воины Сета становятся адептами Мощи — Рогатой Гадюке не пристало хорониться во тьме. Воины Сета — гордые и суровые солдаты на службе своего божества, грозные защитники своих более утончённых сородичей. В своём клане они играют роли бойцов и убийц, а порой и праведных мучеников во имя общего великого дела. Тем не менее было бы большой ошибкой думать о них как о безмозглых громилах. Воины Сета — те же Сетиты, и искусство совращения остаётся действенным оружием в их арсенале. Они просто не гнушаются использовать силу для того, чтобы склонить чашу весов в свою сторону.

Линия Воинов Сета интересна тем, что принадлежность к ней не передаётся при Становлении. Смертный, получивший Становление от воина Сета, становится обычным сетитом (и, соответственно, может изучать Сокрытие вместо Мощи), если, конечно, его с самой первой ночи бессмертия не начинают готовить как воина. Эта линия крови — яркий пример того, как воспитание и идеология могут изменить лик целого вампирского клана.

Воины Сета предпочитают даровать Становление пламенным идеологам. Сама идеология при этом не имеет значения. Фанатичное христианское рвение можно обернуть на службу Сету с той же лёгкостью, что и революционный пыл профсоюзного активиста — нужно только немного вампирской витэ и ниспосланных Сетом божественных откровений.

Прозвище: Рогатые Гадюки.

Дисциплины: Величие, Мощь, Серпентис.

Изъян: Воины Сета страдают от того же изъяна, что и Последователи Сета (см. стр. 69). Солнечный свет наносит им на два повреждения больше обычного, а если персонаж предпринимает любое действие, требующее проверки, находясь под воздействием любого источника яркого света, пул этой проверки уменьшается на один d10.

Цитата: *У Змея из Эдема был свой подход. Но лично я предпочитаю более честный, я бы даже сказал, отрезвляющий стиль.*

Дайтья

Дайтья — индийская линия крови Последователей Сета. Они поклоняются Шиве Разрушителю Миров как одной из ипостасей Сета и верят, что, сея зло, они помогают миру спуститься в надир[1] истинного зла. Когда это случится, Шива откроет свой третий глаз, уничтожит всё сущее и расчистит сцену для следующего цикла бесконечного бытия.

Как и многие индийские Сородичи, дайтья не верят в миф о Каине. Они считают себя демонами, а убийство, совращение, порабощение людей — своей прямой обязанностью и неотъемлемой частью своей природы. Дайтья соблюдают кастовую систему (почти такую же, как у смертных) и полагают, что Становление — это наказание за грехи и проступки прошлой жизни. Дайтья считают, что, творя зло в этой инкарнации, они искупают свой кармический долг и только так имеют шансы переродиться и обрести более достойное воплощение.

Многие дайтья возглавляют культы Шивы или принимают в их деятельности самое активное участие — именно из числа последователей этих культов они обычно создают гулей и новых Сородичей. В каком-то смысле членов этой линии крови можно назвать публикой просвещённой и набож-

1. Прим. пер.: (араб.) «назир» — напротив. Направление, указывающее непосредственно вниз.

ной, но никак не смиренной — они верят, что боги лично слушают их молитвы, а самих себя считают орудиями их воли, призванными уничтожить этот мир.

Прозвище: Богохульники.

Дисциплины: Величие, Серпентис, Сокрытие.

Изъян: Дайтья обладают тем же изъяном, что и Последователи Сета (см. стр. 69). Солнечный свет наносит им на два повреждения больше обычного, а если персонаж предпринимает любое действие, требующее проверки, находясь под воздействием любого источника яркого света, пул этой проверки уменьшается на один d10.

Цитата: *Сегодня мы постимся, поэтому держи свой Голод в узде. Убей этого смертного, если хочешь или если тебе станет легче; главное — не пей его кровь.*

Тлацик

Когда испанцы высадились на территории современной Мексики, в трюмах своих кораблей они привезли Сородичей. Европейские каиниты ступили под покров ночей Нового Света… и обнаружили, что вампиры живут и здесь. Тлацик были одной из линий крови, с которыми им пришлось столкнуться.

Тлацики считали себя потомками Тескатлипоки, ацтекского бога ночи и чёрной магии, и в целом были не прочь заключить с новоприбывшими Сородичами союз, но ситуацию сильно осложнили испанские конкистадоры, уничтожившие кормившую тлациков цивилизацию огнём, мечом и оспой. Озлобленные тлацики присоединились было к Шабашу, но новый союз быстро распался из-за неразрешимых идеологических разногласий. Меч Каина обрушился на ослабленных тлациков, и эта линия крови почти что иссякла. Сейчас тлацики существуют только в виде нескольких разрозненных группок и одиночек, проживающих на территории Центральной Америки и юго-западной части США.

Тлацик, несомненно, являются линией крови Последователей Сета, но их восприимчивость к яркому свету — единственный признак, позволяющий сделать такой вывод. Все тлацики — в той или иной степени мистики, поскольку положение вампира в иерархии линии крови Тлацик всегда зависело в том числе и от знания чародейских искусств. Помимо перечисленных ниже клановых Дисциплин тлацики практикуют разновидность Тауматургии под названием Нагваллотль (с точки зрения правил игры этот Путь идентичен Пути Крови, описанному на стр. 210; тлацики могут приобретать и развивать его как отдельную стороннюю Дисциплину).

Прозвище: Ягуары.

Дисциплины: Величие, Метаморфозы, Сокрытие.

Изъян: изъян тлациков — единственное, что связывает эту линию крови с кланом-прародителем (см. стр. 69). Им, как и Сетитам, солнечный свет наносит на два повреждения больше обычного, а если персонаж предпринимает любое действие, требующее проверки, находясь под воздействием любого источника яркого света, пул этой проверки уменьшается на один d10.

Цитата: *Сердце — чтобы пробудить солнце на рассвете. Кровь — чтобы утолить его голод и дать ему спокойно проспать до утра. Сегодня над тобой простёрто благословение богов, ибо именно ты дашь огненному светилу и то, и другое.*

Равнос

Брахманы

Старейшины клана Равнос давным-давно разделились на касты, сильно напоминающие касты смертных. Теоретически даровать Становление члену той или иной касты имеет право только принадлежащий к той же касте вампир. На практике же старейшины клана не могут контролировать соблюдение этого правила даже в пределах Индии, не говоря уже о других частях света.

Способности и дары Крови практически всех каст (называемых «джати») полностью идентичны. Единственным исключением из этого правила всегда были Брахманы, обладающие даром Ясновидения, недоступного ни одной другой джати клана Равнос. Среди индийских Равнос эти Сородичи, способные предвидеть грядущее и видеть невидимое, играют роль советников и провидцев.

Схожим даром обладают и Фури дай, вампиры цыганской ветви линии крови Брахманов, отправившиеся за своими кочевыми сородичами на запад и в итоге добравшиеся до Европы. С точки зрения правил между Брахманами и Фури дай нет никаких различий, и в структуре клана они занимают одно и то же место.

Дисциплины: Анимализм, Фантасмагория, Ясновидение.

Изъян: Брахманы обладают тем же изъяном, что и представители основной линии клана Равнос (см. стр. 71). Каждый из них является рабом того или иного порока (Брахманы, как правило, предпочитают мошенничество с гаданиями и спиритическими сеансами). Когда персонажу предоставляется возможность поддаться выбранному пороку, он должен сделать это, если не пройдёт проверку самоконтроля или инстинктов (сложность 6).

Цитата: *Нет, дитя моё, наши традиции не утратили смысл. Напротив, сейчас они значат даже больше, чем прежде. Нас осталось так мало, а сохранить нужно столь многое.*

Салюбри

У-Дзао

Покинув Европу, Саулот отправился на восток, где встретил существ, которые хоть и питались кровью, как вампиры, тем не менее не были Сородичами. Эти существа, ван-куэй, звали его Дзао-латом и относились как к мошеннику, вору и варвару.

Отвергнутый и гонимый, Дзао-лат всё же оставил после себя наследие — линию крови У-Дзао. У-Дзао — потомки двух вампиров, которым Дзао-лат даровал Становление во время своего путешествия по Срединному Царству. Звали их Дзао-дзэй и Дзао-сюэ. Эти вампиры помогли Дзао-лату познать мистические тайны Востока, проникнуть в логова демонов и раскрыть их нечестивые тайны.

Однако со временем ван-куэй изгнали Дзао-лата из своих земель, и двум его потомкам пришлось продолжить порученную им миссию уже без своего наставника. С тех самых пор интересы У-Дзао сфокусировались на сфере тайных знаний (хотя столь сильный интерес следует расценивать скорее как одержимость). Стоит отметить, что накопленные знания сослужили им добрую службу — когда весть о гибели Саулота достигла Поднебесной, несколько у-дзао успели уйти на дно и пережить развернувшуюся на них охоту. Так эта скромная и немногочисленная линия крови дожила до современных ночей.

Прозвище: Сироты.

Дисциплины: Стойкость, Ясновидение, а также Обеа или Валерен (по выбору игрока на этапе создания персонажа).

Изъян: У-Дзао по природе своей истинные учёные, и каждый из них посвящает себя изысканиям в той или иной сфере тайных знаний. На этапе создания персонажа игрок должен определиться, в какой именно области специализируется его персонаж — ван-куэй, культура той или иной группы смертных, древние рукописи, посвящённые определённой теме, и т. д. Когда персонажу предоставляется возможность узнать что-нибудь новое по выбранной теме, он должен сделать это любой ценой, если не пройдёт проверку воли (сложность 6).

Цитата: *Сколько? Ха! За такое-то старьё? Никогда! Нет! Подожди! Постой. Я беру.*

Тремер

Телявели

В первые ночи клана Тремер, ещё до диаблери Саулота, небольшая группа Чернокнижников покинула свою родину и отправилась в Литву. Летописи клана гласят, что целью их отъезда была дипломатическая миссия и расширение влияния клана на восток. Однако некоторые старейшины утверждают, что эти паломники покинули родину, спасаясь от своих бывших товарищей по клану.

Каковы бы ни были изначальные мотивы этого исхода, но когда тремеры прибыли на место, они быстро приспособились к сосуществованию с местными языческими племенами и узнали от них о боге по имени Телявель, защитнике мёртвых. Смертные сочли, что вампиры, сверхъестественные создания ночи, — не кто иные, как земные воплощения этого бога смерти, а тремеры просто не стали убеждать их в обратном. Они отреклись от своего прежнего имени и стали зваться Телявелями. Порой они, конечно, контактировали с капеллами за пределами литовских земель, но в основном их заботы ограничивались проблемами смертных, кровью которых они питались и земли которых защищали от внешних угроз.

Идиллия продолжалась недолго. К концу XIII века военачальник-вентру по имени Юрген Меченосец уничтожил последний из уцелевших анклавов этой линии крови. Агония Телявелей продолжалась ещё несколько столетий, но если верить хроникам Тремер, к XVI веку последние представители этой линии крови были уничтожены.

Прозвище: Овчары.

Дисциплины: Величие, Тауматургия, Ясновидение.

Изъян: Телявели настолько глубоко прониклись верованиями и обычаями своих языческих стад, что страхи смертных стали их страхами, а враги смертных — их врагами. Телявели очень восприимчивы к носителям и символам христианской религии. Когда персонажу-телявелю противостоит носитель Истинной Веры, сложность проверок, связанных с попытками сопротивления ярости, возрастает на два пункта. Кроме того, телявелей отпугивают распятия и прочие священные символы христианства.

Цитата: *Мы зашли слишком далеко. Язык могущества и знаний — это не язык чародейских формул. Это язык земли, дерева и крови.*

Цимисхи

Колдуны

Колдуны — адепты старейшей из чародейских Дисциплин Сородичей (по крайней мере, если верить их собственным словам). Впрочем, стоит отметить, их чары действительно имеют очень древнее происхождение: мистическое могущество этой Дисциплины проистекает из яростной мощи самой природы, не скованной рамками вызубренных наизусть безжизненных формул. Конечно, спектр доступных её адептам сил ограничен всего четырьмя стихиями окружающего мира, но колдуны способны манипулировать ими с точностью скальпеля и сокрушительной мощью молота. Многие из колдовских ритуалов основываются на давно забытых вампирами духовных и жизненных принципах, однако единство с родной землёй даёт Цимисхам возможность применять их с поистине пугающей эффективностью.

Стоит отметить, что колдун — отнюдь не защитник природы (по крайней мере, в общепринятом смысле этого слова). Колдун использует окружающий мир, поглощая его энергию и превращая его в своё послушное орудие. Они защищают свою землю не потому, что это живая и полная энергии стихия, а потому, что это их земля, и в этом смысле колдуны ничем не отличаются от остальной Нелюди.

Долгие годы искусство Колдовства принадлежало древним и могучим цимисхам (в основном представителям Старого клана), но современные ночи внесли значительные коррективы в давнюю традицию, тайные чародейские знания стали доступны многим, и теперь среди адептов Колдовства встречаются даже неонаты. Последствия этого решения ещё только предстоит ощутить.

Прозвище: нет.

Дисциплины: Колдуны — это не линия крови. Колдовство — это мистическая практика, постичь которую может любой цимисх (они могут приобретать и развивать Колдовство как отдельную стороннюю Дисциплину). Соответственно, клановыми дисциплинами Колдунов являются Анимализм, Ясновидение, а также Доминирование или Преображение (в зависимости от того, принадлежит цимисх к Старому клану или нет).

Изъян: как и все цимисхи (см. стр. 77), колдуны неразрывно связаны с местом своего происхождения. Для полноценного дневного отдыха им необходимо касаться хотя бы двух пригоршней

родной земли. Каждый день, когда цимисх отдыхает, не касаясь родной земли, пул проверок всех его параметров уменьшается вдвое. Этот штраф накапливается каждую ночь, пока пул не уменьшится до одного d10. Накопленный штраф сохраняется до тех пор, пока вампир не отдохнёт как минимум сутки, касаясь родной земли.

Цитата: *Я есмь земля. Ты нарушил покой не моего жилища — ты нарушил мой покой. И теперь ты пожинаешь последствия своего проступка.*

Старый клан Цимисхов

Старый клан Цимисхов — это небольшая группа Нелюдей, считающих Дисциплину Преображения духовной заразой и отказывающихся её изучать и применять. Во всём остальном они ничем не отличаются от остальных Цимисхов. Они столь же безупречно вежливы и гостеприимны, столь же ревностно охраняют свои земли от незваных гостей и по-прежнему обитают в основном на территории современной Румынии, придерживаясь привычных им законов и традиций Старого Света. В самых глухих уголках Европы они правят более или менее открыто, собирая со своих подданных кровавую десятину и защищая их от сверхъестественных угроз. Однако современные ночи с их невиданным прежде развитием телекоммуникационных технологий вполне могут положить конец этому наследию Тёмных Веков.

Старый клан, возможно, предпочёл бы вообще не иметь никаких дел с «заблудшими» членами клана Цимисхов, но, как говорится, семья есть семья, и к тому же выжить без участия своих сородичей Старый клан, скорее всего, просто не смог бы. Они заключают сделки, торгуют долгами и время от времени оказывают различные услуги Шабашу вообще и другой Нелюди в частности, получая взамен их помощь и поддержку. Единственное, чего они избегают, — это участие в обрядах братания с вампирами Шабаша. Ни один благоразумный каинит Старого клана не станет связывать себя узами, которые в случае необходимости не сможет разорвать.

Прозвище: Старый клан.

Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Ясновидение.

Изъян: как и все цимисхи (см. стр. 77), члены Старого клана неразрывно связаны с местом своего происхождения. Для полноценного дневного отдыха им необходимо касаться хотя бы двух пригоршней родной земли. Каждый день, когда цимисх отдыхает, не касаясь родной земли, пул проверок всех его параметров уменьшается вдвое. Этот штраф накапливается каждую ночь, пока пул не уменьшится до одного d10. Накопленный штраф сохраняется до тех пор, пока вампир не отдохнёт как минимум сутки, касаясь родной земли.

Цитата: *Старые порядки не умирают. Как и старые каиниты, они лишь дремлют, ожидая, когда прольётся кровь, которая пробудит их ото сна.*

Дисциплины

Ниже вы найдёте описание всех упомянутых в этой главе новых Дисциплин.

Бардо

Первым адептом этой Дисциплины был её создатель, Осирис, и с тех пор знания о ней передавались из рук в руки от наставника к ученику на протяжении тысяч лет. Смысл учения, лежащего в основе этой Дисциплины, состоит в стремлении к мистическому просветлению, достичь которого можно лишь через посредство строжайшей аскезы, проповедуемой всеми Детьми Осириса. Бардо — это не то же самое, что Голконда. Голконда — это осознание и принятие сложившегося положения вещей, а Бардо — это его отрицание. Дети Осириса отвергают позывы Зверя, концентрируясь на сохранении Человечности и собственной неживой природе. Они знают, что всякий, кто откажется от медитаций и самодисциплины, рано или поздно непременно падёт жертвой собственного Зверя.

Уровень этой Дисциплины не может превышать текущего показателя Человечности персонажа. Иными словами, для того, чтобы достичь девятого уровня Бардо, персонаж должен обладать Человечностью 9. Более того, если показатели Бардо и Человечности равны, потеря каждого пункта Человечности чревата потерей соответствующего уровня Бардо. Развить Бардо до прежнего уровня можно, лишь восстановив Человечность до соответствующего уровня и вновь потратив пункты опыта на развитие Дисциплины. Дети Осириса также могут восстанавливать сниженную Человечность при помощи силы «Возрождение Человечности» (см. ниже)

Дети Осириса могут придерживаться только Пути Человечности: другие Пути Просветления для них закрыты.

• Возрождение Человечности

Первое, чему учат Детей Осириса, — это тот факт, что Человечность — совсем не обязательно скользкая дорожка, ведущая в пропасть. С их точки зрения Человечность — это скорее крутой холм, и вампир, даже оступаясь время от времени, всё равно может взобраться на него, если проявит упорство и приложит достаточно усилий.

Правила: когда вампир теряет пункт Человечности, он может прибегнуть к этой силе, чтобы попытаться вернуть его, не тратя пунктов опыта. Персонаж должен активировать эту силу не позднее чем через неделю после снижения Человечности. Если за это время он потеряет ещё один пункт Человечности, то отсчёт начнётся заново, а успешная активация силы восстановит только последний утраченный пункт — не поможет даже повторная активация этой силы. Например, если персонаж обладал Человечностью 8, а потом её показатель снизился сначала до 7, а на следующую ночь до 6, то успешная активация возрождения Человечности восстановит значение этого параметра только до 7 пунктов; для того, чтобы восстановить значение Человечности до 8, персонажу придётся тратить пункты опыта. Чтобы активировать эту силу, персонаж должен медитировать на протяжении нескольких часов, а затем потратить все имеющиеся у него пункты крови и пройти проверку совести (со сложностью, равной показателю Человечности, который персонаж желает восстановить). В случае успеха персонаж восстанавливает пункт Человечности. Если потеря этого пункта Человечности была ознаменована провалом проверки моральной деградации, персонаж вдобавок восстанавливает и пункт совести, а вызванное провалом психическое расстройство исчезает в течение недели.

•• Отвращающий знак Тота

Осенив себя отвращающим знаком Тота, персонаж может нейтрализовать или, по крайней мере, ослабить любое направленное на него сверхъестественное воздействие, причём вне зависимости от его источника. Считается, что этому знаку Осириса обучил сам Тот, египетский бог мудрости и магии. Ответ на вопрос, кем на самом деле был Тот — вампиром, смертным мистиком или волшебником, — потерян во мраке веков.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку ловкости + оккультизма (сложность 7). Эту силу можно использовать как уклонение против любой направленной на персонажа мистической атаки, в том числе против вампирских Дисциплин (включая те, что не наносят повреждений). Каждый полученный персонажем успех нейтрализует один успех, полученный атакующим его противником. Обратите внимание, что эта сила не защищает от мистически усиленных физических атак, так что она не сможет ослабить, например, удар вампира, обладающего Дисциплиной Мощи.

••• Дар Аписа

Все вампиры вне зависимости от того, насколько чисты их намерения, должны пить кровь. Несмотря на то, что Сородичи попросту не в силах обойти это чисто физиологическое ограничение, Дети Осириса, по крайней мере, могут себе позволить не пить кровь людей.

Правила: кровь животных столь же питательна для персонажа, сколь и кровь людей. Отныне он может считать, что каждое животное обладает запасом пунктов крови, равным количеству имеющихся у него

уровней здоровья, а не количеством, указанным в таблице на стр. 289. Эта сила всегда считается активной.

•••• Обелиск Осириса

В центре каждого храма Детей Осириса возвышается священный обелиск Осириса, под сенью которого Дети Осириса медитируют и практикуют свои мистические обряды. На этом уровне Дисциплины персонаж получает возможность создать собственный обелиск и, соответственно, возвести собственный храм.

Правила: создание обелиска Осириса — это ритуал, который длится целую ночь. Персонаж должен потратить пункт воли и пройти проверку воли, сложность которой зависит от местоположения будущего храма. Чем уединённее и умиротворённее выбранное место, тем ниже сложность. Например, если персонаж хочет провести этот ритуал в далёкой лесной пещере, своды которой никогда не знали насилия и смерти, сложность проверки равна 5, а если в городском гетто, в стенах какого-нибудь клоповника, видевшего не одну ужасную смерть, то сложность равна 9. В случае успеха персонаж создаёт обелиск. Обратите внимание, что обелиску не нужно физическое воплощение; обелиск Осириса — это понятие концептуальное, а не материальное.

Пока адепт Дисциплины Бардо находится под сенью обелиска, сложность всех его проверок, связанных с мистической деятельностью вроде активации Дисциплин и проведения тауматургических ритуалов, снижается на три пункта. Вампир должен посещать созданный им обелиск как минимум раз в месяц, иначе место утратит силу. Кроме того, сложность проверок, связанных с попытками сопротивляться приступам ярости, будет повышаться на один пункт за каждую неделю, проведённую вдали от обелиска Осириса (любого, не обязательно того, что создал сам персонаж). Зверь, которого Дети Осириса стараются держать в узде при помощи аскезы и мистических практик, неизбежно попытается взять своё при первом же послаблении, а это значит, что вампир рано или поздно поддастся ярости, что, скорее всего, приведёт к снижению его Человечности. Отчасти именно поэтому Дети Осириса предпочитают не покидать своих храмов надолго.

••••• Парадокс

Персонаж произносит фразу или загадку, в которой слушатель открывает для себя некую вселенскую истину. Эта истина кажется жертве настолько грандиозной и всеобъемлющей, что та буквально замирает на месте в задумчивом благоговении. Несмотря на сопровождающие процесс обескураживающие переживания, жертва проникается необъяснимым нежеланием причинять персонажу зло, и отныне ей придётся переступать через себя каждый раз, когда она пожелает каким бы то ни было образом ему навредить. Никто не знает, на чём именно основывается этот эффект — на переосмыслении своего места в жизни или на остром нежелании снова впадать в вызванное Парадоксом состояние.

Правила: персонаж произносит фразу, тратит пункт воли и проходит проверку манипуляции + оккультизма (со сложностью, равной запасу воли жертвы). Если слушателей несколько, персонаж проходит проверку один раз, но со сложностью, равной самому большому среди слушателей запасу воли. В случае успеха жертвы замирают до конца сцены, всесторонне обдумывая услышанное. Если жертву атаковать, она немедленно выйдет из задумчивости. По окончании сцены эффект Парадокса сходит на нет, и явленное откровение бесследно покидает разум жертвы. Отныне, однако, сложность всех проверок, связанных с попытками жертвы причинить персонажу вред, увеличивается на один пункт.

••••• • Покровительство Анубиса

Вампир может защитить смертного от Становления, обратившись к Анубису, судье мёртвых, с просьбой не взвешивать этого смертного на своих весах. Если смертному, находящемуся под воздействием этой силы, будет даровано Становление, он просто проспит целые сутки и проснётся с чувством слабости и тошноты, но живым и здоровым.

Для того чтобы активировать эту силу, персонаж должен поцеловать смертного (как правило, в лоб).

Правила: персонаж тратит пункт воли и проходит проверку Человечности. В случае успеха жертва получает невосприимчивость к Становлению на срок, равный количеству полученных персонажем успехов (в месяцах). Если персонаж добровольно понизит свой показатель воли на один пункт, эффект станет перманентным. Обратите внимание, что эта сила защищает только от смерти в результате Становления. Если вампир выпьет жертву досуха и после этого пустит ей пулю в голову, жертва умрёт как обычно. Тем не менее сложность проверок моральной деградации, вызванная убийством или нанесением вреда жертвам, находящимся под защитой этой силы, возрастает на три пункта.

••••• •• Зов рассвета

Эта сила не заставляет солнце встать, она погружает вампиров в дневной сон. Дитя Осириса чертит в воздухе мистический символ, и внутренний Зверь вампира, который его видит, реагирует на него так же, как если бы он находился в своём убежище, а снаружи взошло солнце. Пока жертва спит, персонаж может спокойно бежать — или вбить беспомощному теперь противнику кол в сердце и делать с ним всё, что ему заблагорассудится.

Правила: персонаж тратит по одному пункту крови за каждого вампира, которого хочет усыпить, и проходит встречную проверку манипуляции + оккультизма против Человечности/Пути каждой из намеченных жертв (сложность всех проверок равна 7) по очереди, суммируя все полученные ими успехи. Если жертвы побеждают, сила не срабатывает; если побеждает персонаж, все жертвы погружаются в глубокий «дневной» сон на промежуток времени, равный общему количеству оставшихся у него успехов (в часах). Пул проверок Последователей Сета и представителей линий крови с тем же изъяном при этом уменьшается на два d10. Любые Дисциплины и Тауматургические ритуалы, защищающие Сородичей во время дневного сна, действуют как обычно.

••••• ••• Мумификация

Дети Осириса крайне неоднозначно относятся к уничтожению других вампиров. В большинстве случаев они предпочитают этого не делать, но некоторые Сородичи слишком чудовищны и жестоки, чтобы позволять им существовать. Для усмирения вампиров, балансирующих на грани между двумя крайностями — совершающих ужасные злодеяния, но при этом сохраняющих последние проблески Человечности, Дети порой используют обряд мумификации.

Этот долгий и кропотливый ритуал позволяет надолго погрузить другого вампира в торпор. Жертва мумификации может попытаться сбросить оковы этого мертвенного сна и прийти в себя, но такой шанс ей выпадает не чаще, чем раз в сто лет. Мумифицированных вампиров Дети Осириса погребают в глубоких гробницах, где они смогут покоиться непотревоженными столько, сколько потребуется.

Правила: предварительно обездвиженную жертву необходимо умастить особыми травами и благовониями, а затем тщательно обернуть специально подготовленными бинтами. Затем персонаж должен пройти встречную проверку своей воли против воли жертвы (сложность обеих проверок равна 8). Если персонаж побеждает, жертва погружается в торпор. Если побеждает жертва, ничего не происходит. Попытку можно будет повторить не раньше, чем на следующую ночь (а это значит, что персонаж рано или поздно одержит верх). Раз в сто лет мумифицированная жертва может попытаться очнуться и прийти в себя — для этого она должна пройти проверку воли (сложность 9).

Этой процедуре можно подвергнуть и гуля, но мумифицированный гуль не может прийти в себя по собственной воле.

•••••• •••• Благословение Ра

Этот сложный ритуал позволяет вампиру совершить невероятное — вновь увидеть дневной свет и ощутить на коже ласковое солнечное тепло. Для того чтобы получить благословление Ра, вампир должен на протяжении месяца медитировать и соблюдать строжайший пост. Если всё сделано правильно, персонаж сможет провести несколько бесценных часов, наслаждаясь ласковым и живительным солнечным светом. Даже столь краткий период может самым благотворным образом сказаться на добродетелях и Человечности персонажа.

Правила: проведя месяц в посте и медитациях, персонаж совершает ритуальное омовение и готовится встретить рассвет. Для этого он должен потратить десять пунктов крови и пройти проверку Человечности (сложность 9). Каждый успех позволит персонажу один час воспринимать солнечный свет так, как если бы он был смертным. В случае провала персонаж не сможет получить благословление Ра на протяжении следующих десяти лет.

Каждый час, проведённый под светом солнца, позволяет персонажу пройти проверку Человечности или любой из добродетелей (по выбору игрока, сложность 9). В случае успеха показатель соответствующего параметра увеличивается на один пункт. В случае неудачи или провала ничего не происходит.

Валерен

Валерен — это боевая Дисциплина, наследие ночей, когда воины из клана Салюбри были благородными рыцарями мира Сородичей. Несмотря на то, что антитрибу Салюбри до сих пор используют эту Дисциплину, ни о каком благородстве речи давным-давно не идёт.

Как и Обеа, Валерен наделяет своих адептов знаменитым третьим глазом Саулота, который появляется, как только вампир постигает второй уровень этой Дисциплины. Истинное предназначение и природа этого глаза, конечно, остаются загадкой для всех, кроме самих Салюбри. Кое-кто полагает, что глаз наделяет Фурий мистическим зрением, а кто-то утверждает, что он помогает им видеть инфернальную порчу в душах своих единокровных сородичей.

• Биение жизни

Целитель изучает болезни и немощи тела во имя исцеления. Антитрибу Салюбри изучают их для того, чтобы использовать слабости своих врагов и приближать их погибель.

Правила: эта сила работает точно так же, как одноимённая сила Дисциплины Обеа (см. стр. 491).

•• Обезболивающее касание

Антитрибу Салюбри используют эту силу главным образом для того, чтобы повышать боевую эффективность своих гулей. Кроме того, при помощи этой

силы всегда можно усыпить смертного и тем самым избавиться от ненужного свидетеля (хотя Фурии в подавляющем большинстве случаев предпочитают их просто убивать).

Правила: эта сила работает точно так же, как одноимённая сила Дисциплины Обеа (см. стр. 492).

••• Обжигающее касание

Касание фурии причиняет жуткую боль, сравнимую с болью от прикосновения к раскалённому докрасна металлу. Несмотря на то, что обжигающее касание не причиняет реальных повреждений, достаточно длительное воздействие этой силы вполне может оказаться не менее травмирующим для духа и тела, чем любые пыточные приспособления.

Правила: для того чтобы сила сработала, персонаж должен касаться выбранной жертвы: как только персонаж уберёт руку, воздействие силы практически сразу сойдёт на нет. Для активации силы персонаж должен потратить как минимум один пункт крови; пока персонаж касается своей жертвы, каждый потраченный пункт крови снижает пул всех её проверок на два d10. Эту силу нередко используют во время допросов с применением пыток, чтобы ослабить сопротивление жертвы и сделать её более разговорчивой.

•••• Броня гнева Каинова

Фурию окружает алый сияющий ореол. Эта призрачная броня защищает вампира и от большинства видов физического урона, и от панических приступов Ротшрека.

Правила: персонаж тратит один пункт крови и проходит проверку выносливости + фехтования (сложность 7). Каждый полученный успех обеспечивает персонажу один пункт класса защиты против лёгких и тяжёлых повреждений (но не более пяти пунктов). Кроме того, каждые два успеха увеличивают пул всех проверок, связанных с сопротивлением Ротшреку, вызванному событиями, произошедшими во время сражения (воздействие огня и солнечного света к таковым не относится). Эффект этой силы сохраняется до конца сцены.

••••• Месть Самиэля

Под воздействием этой силы третий глаз салюбри открывается, наливаясь глубокой ледяной синевой. Кто-то из Фурий при этом бросается в бой с именами великих воинов клана на устах, а кто-то просто закрывает глаза и посвящает себя Самиэлю, дабы тот направил его руку и сделал его следующий удар всесокрушающим и неотразимым.

Правила: персонаж тратит три пункта крови. Следующая одиночная атака, предпринятая этим персонажем, гарантированно попадает в цель. От неё нельзя уклониться, но можно блокировать, парировать и нейтрализовать проверкой на прочность. С точки зрения правил попадание считается успешным, как если бы успехи выпали на всех d10 пула проверки ловкости + фехтования или драки (да, урон от этой атаки может быть очень впечатляющим). Эту силу можно использовать только один раз за ход и только если сразу после её активации персонаж предпринимает одиночную атаку. Кроме того, эта сила не работает с дистанционным оружием — её можно активировать, только если персонаж атакует оружием ближнего боя или без оружия вовсе.

••••• • Блаженная агония

При помощи этой силы вампир может вызвать боль, как от воздействия силы «Обжигающее касание», но в этом случае боль продолжает мучить жертву, даже когда вампир её уже не касается. Считается, что изначально Фурии использовали эту силу во время тренировок, чтобы научиться стойко переносить боль от ран, полученных в сражении, но салюбри Шабаша нашли ей куда более жестокое применение. Достаточно интенсивная агония может ввергнуть вампира в бездну кровожадной ярости, обездвижить Люпена и даже убить смертного.

Правила: персонаж касается жертвы, тратит пункт крови и проходит проверку воли (сложность 8). В случае успеха сила продолжает действовать до конца сцены, но персонаж при желании может продлить эффект, успешно пройдя ещё одну проверку воли (тратить дополнительный пункт крови при этом не потребуется).

При желании персонаж может нанести с помощью этой силы физические повреждения — для этого он должен вновь коснуться жертвы и потратить столько пунктов крови, сколько сочтёт нужным. Каждый пункт крови позволит ему нанести жертве одно тяжёлое повреждение. Для смертных (в отличие от вампиров и других сверхъестественных существ) эти повреждения считаются неотвратимыми. Кроме того, если жертва является вампиром или другим сверхъестественным существом, то нанесённые Блаженной агонией повреждения исчезнут с наступлением рассвета, а вот смертным придётся лечить их как любые другие тяжёлые повреждения.

Если количество полученных из-за воздействия этой силы повреждений превышает показатель воли жертвы, то с каждым последующим повреждением жертва должна проходить проверку воли (сложность 6), чтобы не испытать приступ кровожадной ярости.

Висцератика

Висцератика — это Дисциплина, отражающая естественное сродство Горгулий с камнем и землёй. В некоторых своих аспектах Висцератика сильно напоминает силы Метаморфоз и — в меньшей степени — Преображения. Высокопоставленные треме-

ры, естественно, утверждают, что всё это — простое совпадение, но немногочисленные Страшилы, сохранившие научный склад ума, усматривают в этом совпадении не что иное, как наследие Гангрелов и Цимисхов, кровь которых в своё время стала основой для создания Горгулий.

Долгие годы Сородичи считали Висцератику таким же естественным свойством организма Горгулий, как присущая им отвратительная внешность и могучие крылья, и большинство вампиров — в том числе Тремер — до сих пор убеждены, что одно не может существовать без другого. Теоретически любой вампир может найти горгулью-наставника и стать адептом этой Дисциплины. Другое дело, что сделать это не так просто — Горгульи не испытывают особого желания делиться своими секретами с посторонними. К тому же мало кто хочет убедиться в том, что Чернокнижники были правы, и однажды вечером проснуться с рогами на голове и крыльями за спиной.

• Шкура хамелеона

Эта сила еженощно помогает Горгульям избегать нарушения Маскарада и, конечно, устраивать засады на ничего не подозревающих жертв. Когда эта сила активна, кожа горгульи приобретает цвет и текстуру окружающей обстановки. Этот эффект сохраняется до тех пор, пока горгулья перемещается не быстрее чем со скоростью шага. При более высокой скорости маскировка не успевает реагировать на смену обстановки, и эффект силы сходит на нет. Если горгулья использует эту силу во время полёта, её шкура приобретает цвет ночного неба, но, конечно, не передаёт ни рисунок созвездий, ни освещение небоскрёбов, так что если наблюдателю повезёт, он вполне может заметить мелькающий на их фоне тёмный силуэт.

Правила: персонаж тратит один пункт крови, и до конца сцены пул всех его проверок маскировки увеличивается на пять d10. Действующие на эту силу ограничения описаны выше, так что в полёте и при перемещении быстрее, чем со скоростью шага, эта сила не действует.

•• Страж очага

Изначально Горгульи служили Тремерам в качестве телохранителей и сторожевых псов. Эта сила помогала им инстинктивно ощущать присутствие живых и неживых существ, находящихся внутри охраняемого строения. Если Раб был достаточно восприимчив, эта сила позволяла ему засекать даже тех, кто пытался замаскировать своё присутствие при помощи чар или волшебства.

Правила: для того чтобы активировать эту силу, персонаж должен потратить один пункт воли. Сила остаётся активной до тех пор, пока персонаж касается (или находится внутри) выбранного здания, и в любом случае перестаёт действовать на рассвете. Эта сила позволяет охватить достаточно крупное строение — разветвлённую систему пещер, большой театр, многоэтажную парковку, огромный особняк и т. п. Персонаж получает общее представление о местоположении, размере и физическом состоянии всех живых и неживых существ, находящихся внутри выбранного им строения. Для того чтобы определить местоположение конкретного существа, персонаж должен пройти проверку восприятия + шестого чувства (сложность 6). Если существо пытается спрятаться, проверка становится встречной — против смекалки + скрытности жертвы (сложность 6).

Эту силу также можно использовать для обнаружения местоположения существ, скрывающихся при помощи сверхъестественных способностей, например при помощи Дисциплины Сокрытия. В данном случае персонаж будет знать, что внутри помещения кто-то есть, но не сможет определить, кто это и где он находится. Для того чтобы проникнуть сквозь завесу Сокрытия, персонаж должен воспользоваться правилами, приведёнными во врезке «Видеть невидимое» на странице 259.

••• Слияние с камнем

На этом уровне Висцератики горгулья может погрузиться внутрь любого достаточно большого камня — спрятаться внутри него, чтобы спокойно выбраться наружу, когда придёт время. Когда-то в прошлом эта сила позволяла Рабам проникать внутрь вражеских цитаделей, а современным Вольноотпущенникам позволяет выживать, не особо заботясь поисками дневного убежища. Главное отличие между этой силой и Слиянием с землёй (Метаморфозы 3 — см. стр. 160) состоит в том, что Слияние с землёй не оставляет следов, в то время как после Слияния с камнем на поверхности всегда остаются едва заметные очертания тела спрятавшейся внутри горгульи.

Правила: персонаж тратит два пункта крови и через четыре хода полностью сливается с камнем. Эта сила действует почти так же, как Слияние с землёй, но применить её можно, только если персонаж прикоснётся к камню или иному похожему материалу. Очертания слившегося с камнем персонажа можно заметить, пройдя успешную проверку восприятия + бдительности (сложность 9). Пока персонаж находится внутри камня, пул его проверок на прочность против любых атак увеличивается втрое. Однако если атака нанесёт персонажу хотя бы три тяжёлых повреждения за раз, он будет вынужден немедленно покинуть своё каменное убежище. Значение инициативы персонажа в первый ход после этого снизится на два пункта — столь резкий переход немного сбивает с толку. В остальном персонаж может действовать как обычно.

•••• Доспех Терры

На этом уровне Висцератики кожа горгульи затвердевает и становится похожей на камень. Раб становится более устойчивым к любым повреждениям (даже к полученным от огня), а уже полученные повреждения беспокоят его куда меньше, чем обычно. Если эту силу постигает персонаж, не принадлежащий к линии крови Горгулий, его кожа также твердеет и приобретает характерный землистый оттенок, в некотором роде опровергая утверждения о том, что Висцератика никак не связана с проклятием Страшил.

Правила: эта сила всегда активна и не требует никаких проверок. Когда персонаж облачается в доспех Терры, пул его проверок на прочность против тяжёлых и губительных повреждений увеличивается на один d10, а против лёгких повреждений — на два d10. Кроме того, любые модификаторы здоровья для этого персонажа снижаются на один пункт, а пул проверок урона от огня уменьшается вдвое (обратите внимание, что на правила, касающиеся Ротшрека, эта сила не влияет). Наконец, сложность всех проверок восприятия, связанных с осязанием, возрастает на два пункта из-за того, что кожа персонажа грубеет, а её чувствительность снижается.

••••• Перемещение сквозь камень

Сородич, достигший пятого уровня Висцератики, может не только прятаться внутри камней, но и перемещаться сквозь них, как лава перемещается сквозь горную породу. Отныне выбраться из камня персонаж сможет не только в том же самом месте, где слился с ним, но и в любой его точке по своему выбору. Поскольку эта сила с равным успехом позволяет перемещаться не только сквозь камни, но и сквозь бетон, она является чрезвычайно полезным инструментом в арсенале современных горгулий, промышляющих заказными убийствами и прочими тёмными делишками.

Правила: успешно применив Слияние с камнем, персонаж может потратить два пункта крови, чтобы активировать силу Перемещение сквозь камень (при этом она останется активной до конца сцены). С точки зрения правил, эта сила действует почти так же, как Перемещение под землёй (Метаморфозы 6 — см. стр. 162), но позволяет перемещаться внутри каменных или бетонных структур. При желании персонаж может воспользоваться этой силой для того, чтобы пройти сквозь стену, не применяя Слияние с камнем. В этом случае он должен потратить один пункт крови и пройти проверку силы + Мощи (сложность 8). Каждый полученный успех позволяет персонажу просочиться сквозь тридцать сантиметров камня или бетона. Если успехов окажется недостаточно, персонаж застрянет внутри стены до тех пор, пока кто-нибудь не вырубит его оттуда или пока он сам не активирует Перемещение сквозь камень ещё раз.

Демонион

Демонион — это тайная Дисциплина Баали, собрание чёрных искусств, вырванных из рук царей-чародеев древности, смутные воспоминания, переписанные, пересказанные и перевранные бессчётное множество раз. Это полузабытая история, которую заканчивают только для того, чтобы начать сначала. С каждой новой ночью, с каждым неофитом, попавшим в объятия Баали, эта история становятся всё короче.

• Запах греха

Хорошее клеймо всегда говорит само за себя. Самым опасным баали нет нужды прибегать к вымогательству, угрозам или наглядной демонстрации своего нечестивого могущества — они знают, как уговорить жертву самостоятельно перерезать себе глотку. Эта сила позволяет им буквально чувствовать таящийся внутри каждого грешника порок.

Правила: жертвой этой силы может быть как нежить, так и живое существо; персонаж проходит проверку восприятия + эмпатии (со сложностью, равной 4 + самоконтроль/инстинкты жертвы). В случае успеха баали узнаёт, в чём состоит слабость персонажа. Значимость обретённой информации зависит от количества полученных им успехов. Один успех позволит определить, обладает ли жертва слабой волей, низким значением какой-либо добродетели или слабостью, которую можно использовать как средство давления. Два успеха — тщательно хранимый секрет или тайный порок. Три успеха — серьёзное отклонение или глубокую психологическую травму из прошлого.

•• Низменный страх

Завладев самыми чёрными секретами своей жертвы, баали может проникнуть в её разум и как следует позабавиться со своими новыми игрушками. Шок, вызванный осознанием того, что в потайные хранилища души проник кто-то посторонний, может ввергнуть жертву в ступор или погрузить в пучину безумного, неконтролируемого ужаса.

Правила: сначала персонаж должен либо ощутить запах греха намеченной жертвы (см. выше), либо отыскать иной способ узнать её самые мрачные тайны. Затем он должен поговорить со своей жертвой, сыграв на обнаруженных им изъянах, страхах и отклонениях. Успешная проверка смекалки + запугивания (со сложностью, равной 4 + смелость жертвы) позволит повергнуть жертву в ужас (один успех), состояние слепой паники сродни Ротшреку (два успеха) или лишить её сознания (более двух успехов). Эффект силы в любом случае длится до конца сцены. Сородичи могут сопротивляться этому воздействию

при помощи проверки смелости (со сложностью, равной показателю воли персонажа) — они слишком хорошо знакомы с повадками Зверя, чтобы сдаться без боя. Если Сородич получает больше успехов, чем персонаж, эта сила на него не действует.

••• Всесожжение

Не все силы Демониона призваны манипулировать чужими чувствами и совращать окружающих с истинного пути. Демоны могут призывать пламя из самой Преисподней, дабы разить им противников во имя торжества Внешней Тьмы. Огонь, разожжённый этим пламенем, горит и распространяется как обычно, но само пламя всесожжения холодно, словно лёд, и черно, словно ночь, будто законы земной физики не имеют к нему никакого отношения.

Правила: персонаж тратит пункт крови, и в его руке появляется сгусток чёрного пламени. При попадании в цель он наносит одно губительное повреждение. Каждый дополнительный пункт крови увеличит интенсивность пламени и позволит нанести при попадании ещё одно губительное повреждение. Если персонаж перестанет тратить пункты крови на поддержание горения пламени всесожжения (и, соответственно, увеличения его интенсивности), оно потухнет на следующий ход. Для того чтобы метнуть это пламя в противника, персонаж должен пройти проверку ловкости + оккультизма (сложность 6); жертва при этом может уклоняться как от обычной физической атаки. Вампир, столкнувшись с чёрным пламенем, должен пройти проверку сопротивления Ротшреку, как если бы столкнулся с обычным пламенем того же размера и интенсивности.

•••• Психомахия

Прибегая к этой силе, Баали соединяют способность читать души грешников с умением призывать материю из Внешней тьмы. Психомахия заставляет жертву встретиться с самыми опасными и постыдными тайнами собственного подсознания.

Правила: сначала персонаж должен либо ощутить запах греха намеченной жертвы (см. выше), либо отыскать иной способ узнать её мрачные тайны. Затем жертва должна пройти проверку самой слабой из своих добродетелей (сложность 6). В случае неудачи ей придётся сразиться с призраком, созданным из самых глубинных и тёмных её страхов. Невидимый ни для кого, кроме самой жертвы, этот морок может принять любое подходящее обличье: жестокого отца, давно погибшего близкого человека, до ужаса реальной детской страшилки или (если жертва — Сородич) самого Зверя. Провал означает, что жертва не смогла противостоять своим страхам и впала в кровожадную или паническую ярость (или, что ещё хуже, подчинилась воле своих внутренних демонов).

С точки зрения параметров и правил игры этот воображаемый антагонист может быть как чисто «повествовательной» сущностью, так и точной (или почти точной) копией самой жертвы. Все повреждения, полученные жертвой в результате сражения с этим призрачным антагонистом, чисто иллюзорны (если жертва в процессе «погибнет», она либо впадёт в ступор, либо погрузится в торпор — по выбору рассказчика). Призрачный антагонист исчезнет, как только будет повержен (или раньше — если персонаж-баали отвлечётся на что-нибудь более насущное и перестанет на нём концентрироваться).

Успехи	Длительность	Тяжесть проклятия (пример)
1 успех	Одна неделя	«Да не покинет слово лживых уст твоих» — сложность всех проверок хитрости жертвы возрастает на три пункта.
2 успеха	Один месяц	«Да поразит немощь члены твои, да станешь ты слаб, словно дитя» — сложность всех проверок силы жертвы возрастает на два пункта (как вариант, если жертва — вампир, она лишается возможности тратить пункты крови на повышение силы).
3 успеха	Один год	«Да станет хлеб твой горек, да обернётся друг твой врагом твоим» — друзья жертвы перестают ей доверять. С точки зрения правил эффекты могут быть разнообразными: от повышения сложности социальных проверок до большей восприимчивости к приступам ярости в присутствии жертвы. Выбор остаётся за рассказчиком.
4 успеха	Десять лет	«Да станет бесплодным семя твоё, да иссохнет чрево твоё, да иссякнет род твой» — жертва становится стерильной и теряет возможность зачинать и вынашивать детей (если жертва — вампир, она лишается возможности даровать Становление и создавать гулей).
5 успехов	Вечность	«Да ознаменует рок все дела твои, и да погибнет всё, к чему приложишь ты труды свои» — все неудачи жертвы считаются провалами.

••••• Проклятие

Эта сила позволяет Баали проклинать своих жертв. Чем больше искушён баали в оккультных искусствах, тем более тяжким и длительным будет его проклятие. Легенды рассказывают, что проклятие некоего баали оказалось настолько жестоким, что его жертва попыталась покончить с собой уже на следующую ночь — только затем, чтобы выяснить, что даже этот путь к избавлению для неё отныне закрыт.

Правила: тяжесть и длительность проклятия определяются количеством успехов, полученных персонажем в результате проверки интеллекта + оккультизма (со сложностью, равной показателю воли жертвы).

Полученные успехи игрок должен распределить между длительностью и тяжестью проклятия (см. таблицу на предыдущей странице). Проклятие с «нулевой» длительностью будет действовать до конца ночи. Например, если персонаж-баали получит четыре успеха, он сможет наложить на жертву проклятие первого уровня сроком на один год, проклятие второго уровня — на один месяц, проклятие третьего уровня — на одну неделю, а проклятие четвёртого уровня — на одну ночь. Персонаж, который наложил проклятие, может снять его в любой момент. Рассказчику не возбраняется придумывать свои собственные проклятия, максимально соответствующие духу текущей истории.

••••• • Соглашение

Баали заключает договор с Дьяволом и становится носителем его нечестивой метки. С одной стороны, эта метка наделяет вампира неким сверхъестественным преимуществом, а с другой — необратимо изменяет его облик. С каждым новым соглашением Демоны становятся всё могущественнее и ужаснее.

Правила: наиболее распространённым предметом первого соглашения обычно служит защита от губительного воздействия огня, но с позволения рассказчика предметом нечестивого договора может стать любая сверхъестественная способность равной силы. Обратите внимание, что все эти дары имеют второе дно и, как правило, влекут за собой какие-нибудь неприятные последствия (например, яркий бронзовый оттенок огнеупорной кожи, громадные кожистые крылья, длинные когти или рога, которые не получится скрыть при помощи ухищрений с одеждой, и т. п.). Эту силу можно приобрести несколько раз по правилам старших сил Дисциплин (см. стр. 136), но каждый раз, получив бесспорное сверхъестественное преимущество, персонаж будет платить за него своей душой и телом. Говорят, нынешний шайтан Баали получил от Хозяев столько даров, что теперь его не удастся принять за человека, даже если очень сильно этого захотеть.

Помните, однако, что эта сила ни при каких обстоятельствах не способна избавить баали от трёх вещей — слабости перед Истинной Верой и священными символами, уязвимости к солнечному свету и необходимости пить кровь. Все остальные подробности остаются на усмотрение рассказчика.

••••• •• Призыв вестника Тофета

Эта сила во многом напоминает силу Всесожжение (см. выше), но с её помощью баали призывают на Землю не адское пламя, а слуг своих демонических Хозяев. Ангелы, демоны, дэвы, джинны, ифриты, малахим, шедим — эти сущности известны под разными именами, но суть их всегда остаётся неизменной. Явившийся вестник подчиняется тому, кто его призвал (по крайней мере, временно), но учёные, сведущие в богохульных ритуалах этой Дисциплины, всегда обращали внимание на один немаловажный нюанс — нигде не сказано, как его изгнать.

Правила: для того чтобы призвать вестника Тофета, персонаж должен потратить как минимум три пункта крови и провести чёрный ритуал. Вестники Тофета обладают следующими параметрами: характеристики 10/7/3, способности (15 пунктов), воля 8, Дисциплины (10 пунктов), Стойкость не менее 3 пунктов и способность исцелять по одному полученному повреждению как минимум через ход. Рассказчик, естественно, может изменять эти параметры по своему усмотрению, сообразуясь с уровнем труппы и природой самого вестника. Конечно, подобные потусторонние сущности не обязаны всякий раз воплощаться в одном и том же теле, но многие из них волей-неволей перенимают черты, описанные в мифах и легендах смертных: соблазнительные суккубы, грозные ангелы, ужасные рептилии и крылатые чудовища — вот образы, которые встречаются чаще всего.

••••• ••• Моральное разложение

Самое губительное заболевание — это человеческая греховность. Пандоре и жителям Содома довелось узнать об этом на собственном горьком опыте. Баали, естественно, вносят свою лепту в медленное моральное разложение обитателей человеческих городов. Более того, мафусаилы этой линии крови приноровились отравлять сообщества смертных эманациями зависти, лжи, ненависти и слепого фанатизма, а затем с интересом наблюдать, как угли затаённых обид вспыхивают пламенем яростного гнева, как близкие люди расстаются из-за пустяков, как бушует уличная преступность, как охваченное волнениями общество сваливается в пропасть нравственного и экономического упадка, а мир ещё на шаг приближается к бездне. В истории Баали бывали эпизоды, когда во власти этих проклятых манипуляторов оказывались целые города.

Правила: персонаж проходит проверку интеллекта + оккультизма (сложность 9). Полученные успехи игрок должен распределить между интенсивностью и площадью воздействия силы (для активации силы нужно потратить как минимум по одному успеху и на то, и на другое). Достаточно могущественный адепт Ясновидения или персонаж, способный тем или иным образом обнаруживать присутствие Демонов, оказавшись в области, затронутой воздействием этой силы, может уловить смутное присутствие некой зловещей ауры. Для всех остальных происходящее будет казаться прискорбным, но закономерным следствием самых обыденных причин.

Успехи	Площадь	Интенсивность
1 успех	В непосредственной близости	Раздражительное/непотребное поведение
2 успеха	Офисное здание	Проявления недовольства/нетерпимости, домашнее насилие
3 успеха	Стадион или жилой комплекс	Бунты, погромы
4 успеха	Городской квартал	Драки, преступления на почве ненависти, уличные кровопролития
5 успехов	Весь город	Кровожадные толпы ослеплённых яростью обывателей

••••• •••• Призыв Великого Зверя

Само существование этой силы до сих пор остаётся скорее теоретическим допущением, нежели достоверно установленным фактом. Хроники утверждают, что в давно минувшие времена старейшины Баали не раз похвалялись, что обладают силой, способной открыть врата во Внешнюю Тьму и впустить ее обитателей в наш мир. Время от времени от рук Сородичей погибали баали, которые, судя по граффити на стенах их убежищ и татуировках на коже их приспешников, действительно готовились провести некий грандиозный ритуал, но даже Сородичи, точно знающие, на что способны Демоны, не воспринимали столь, казалось бы, масштабную угрозу всерьёз. Не потому, что полагали её неосуществимой, — они просто понимали, что бороться нужно не с самим ритуалом, а с теми, кто готов его осуществить. В конце концов, если Призыв Великого Зверя когда-нибудь состоится, разбираться с его последствиями, возможно, будет уже некому.

Правила: подготовительный ритуал требует огромных затрат времени и усилий. Туманные аллюзии вроде «гекатомбы[1] неразделённых душ» и «когда солнце трижды скроется за вуалью тьмы», необходимость принесения десятков тщательно отобранных жертв, еженощные многочасовые обряды, — эти и другие условия ничуть не облегчают задачу, а малейшие отклонения и неточности на любом этапе чреваты различными непредвиденными последствиями: от простой неудачи до нежелательного внимания младших демонов.

Во время кульминации обряда Призыва показатель воли верховного жреца снижается до нуля, его сознание отчаянным усилием воли пронзает великое Запределье, а его тело становится пустым сосудом, готовым принять в себя то, что покончит с миром вашей хроники в том виде, в котором он существовал до этого момента. Вы рассказчик — как думаете, что случится с вашим миром после пришествия самого Дьявола?

Призыв Великого Зверя — это сюжетный инструмент, который может выполнять одну из двух функций: он может быть либо опасностью, которую героям предстоит предотвратить, либо средством преображения мира «Вампиров» в мир состоявшегося демонического апокалипсиса. И то и другое полезно, но, разумеется, исключает Призыв Великого Зверя из перечня сил, которые могут находиться в арсенале какого-нибудь случайного вампира.

Колдовство

Для активации сил этой Дисциплины нужно нечто большее, чем простое волевое усилие. Этот вид чародейства требует от вампира совершенного владения собственным телом и разумом в сочетании с обширными оккультными познаниями. Активируя любую из сил Колдовства, персонаж тратит один пункт крови и проходит проверку характеристики + оккультизма (со сложностью 3 + уровень силы). Характеристика, которую используют для проверки, зависит от уклада, к которому принадлежит та или иная сила. Обратите внимание, что персонаж всегда использует базовое значение своей характеристики, игнорируя любые преимущества, полученные благодаря трате пунктов крови или силам других Дисциплин. Как и в случае с Тауматургией, персонаж, получивший первый пункт Колдовства, должен выбрать один из укладов этой Дисциплины в качестве основного.

1. Прим. пер.: в Древней Греции — торжественное жертвоприношение из ста быков. В переносном смысле — огромные и бессмысленные человеческие жертвы (во время войн, эпидемий и т. п.).

Уклад Ветра

Этот уклад куда более изящен, чем уклад Земли, и имеет дело с воздухом. Первый крик новорождённого и последний хрип умирающего; безмолвие штиля или ревущая буря — могучему колдуну подвластны все аспекты этой незримой стихии.

Характеристика: восприятие.

• Шёпот ветра

Для того чтобы вселять страх в сердца своих подданных, колдуну не нужно являться к ним во плоти. Эта сила позволяет вампиру сделать ветер посланником, способным доставлять его слова адресату, а затем возвращаться с ответом. Всё, что нужно, — это глубоко вдохнуть, а на выдохе произнести послание вслух.

Правила: каждый раз, отправляя послание, персонаж должен проходить проверку активации силы, но пункт крови необходимо тратить лишь один раз за сцену. Каждый успех, полученный в результате проверки активации силы, позволяет передать приказ или послание длиной в один ход. Как только персонаж заканчивает говорить, ветер тут же уносит его слова адресату. В течение минуты тот услышит слова персонажа, как если бы он прошептал их ему на ухо. Адресат может промолчать, но ветер донесёт персонажу всё, что тот скажет в течение ближайших нескольких ходов (количество которых равно количеству успехов, полученных в результате активации силы). Шёпот ветра годится для связи с любым адресатом в радиусе полутора километров от персонажа — если, конечно, адресат (или сам персонаж) не находится в каком-нибудь герметичном помещении. Используя эту силу, колдун должен поддерживать непрерывную концентрацию — если он отвлечётся, связь тут же прервётся.

•• Метель

Мстительные колдуны способны обрушивать на головы врагов пронизывающие ветра, холодные, как ледяное дыхание карпатских вершин, от одного порыва которых кровь стынет в жилах, а сердце замирает в предчувствии скорой смерти. Эта сила — не только эффективное оружие, но и ценный инструмент в арсенале любого колдуна, знающего толк в эффектных появлениях.

Правила: успешная активация этой силы позволяет колдуну призвать ледяной ветер в любую область в радиусе ста метров. Все жертвы, оказавшиеся в области действия силы, получают по одному лёгкому повреждению каждый ход (проверка на прочность работает как обычно), пул их проверок ловкости уменьшается на два d10, а скорость передвижения снижается вдвое. Метель длится до тех пор, пока колдун не пожелает её прекратить или до тех пор, пока он сохраняет концентрацию. Для того чтобы сохранять концентрацию, колдун должен стоять на месте и избегать любых действий (кроме рефлекторных).

••• Летаргический бриз

Призванный этой силой ветер не усыпляет в мгновение ока: он вызывает постепенно нарастающую усталость и оцепенение, медленно, но верно сковывающие член за членом, мускул за мускулом. Перед тем как потерять сознание, жертвы этой силы успевают ощутить разлитый в воздухе терпкий дымный аромат.

Правила: колдун призывает порыв усыпляющего ветра в любую область в радиусе 60 метров. Порыв длится два хода за каждый успех, полученный персонажем в результате проверки активации силы. Все жертвы, оказавшиеся в области воздействия силы, должны пройти проверку выносливости + выживания (сложность 8). Пока жертва остаётся в области воздействия силы, она должна проходить эту проверку каждые два хода. В случае неудачи пул всех физических проверок жертвы и скорость её перемещения уменьшаются вдвое до конца сцены. В случае провала жертва до конца сцены погружается в сон (или в неглубокий торпор, если жертва — вампир). Уснувший персонаж проснётся, если кто-нибудь его растолкает, однако если сила ещё активна, на жертву будет действовать эффект неудачной проверки.

•••• Крылья бури

Колдун, постигший эту силу, может превращаться в порыв ветра и перемещаться по воздуху с невероятной скоростью. Сам вампир при этом выглядит как размытый полупрозрачный силуэт, но приобретает свой обычный облик, как только достигает места назначения.

Правила: успешно пройдя проверку активации, колдун растворяется в воздухе и отправляется в полёт к месту назначения со скоростью 400 км/ч. Эта сила не действует в пещерах, внутри зданий и прочих закрытых пространств. Под открытым небом вампир летит к цели, облетая все попадающиеся на пути препятствия. С окончанием сцены или по прибытии в пункт назначения вампир опускается на землю, и его тело вновь становится материальным.

••••• Гроза

Ярость колдуна, усиленная его волей и кровью, разражается бурей. Чёрные тучи затягивают ночное небо, затмевая свет звёзд и луны, начинает дуть пронизывающий ледяной ветер, а хляби небесные отворяются ледяным дождём. Грохочет гром, и гигантские ветвистые молнии раскалывают небо над головой, отбрасывая на землю резкие изломанные тени.

Правила: помимо пункта крови для активации этой силы нужно потратить ещё и пункт воли. Тучи собираются и зреют в течение шести часов (минус один час за каждый дополнительный успех, полученный в результате проверки активации силы). Если срок при этом уменьшается до нуля, значит, над головой колдуна появляется бурлящая воронка, которая в считанные минуты расползается по небу, заволакивая его чёрной облачной пеленой. Как только небо затянет тучами, начинается проливной дождь, сопровождаемый вспышками молний и оглушительными громовыми раскатами. Гроза бушует на протяжении промежутка времени, равного количеству успехов, полученных в результате проверки активации силы (в часах). На пике своей ярости гроза может устроить небольшое наводнение, а любой попавший в неё смертный непременно продрогнет до костей (урон 1, лёгкие неотвратимые повреждения за каждые пять минут, проведённые под дождём). Молнии колдовской грозы сверкают значительно чаще, чем обычно: потратив пункт воли, персонаж может пройти проверку восприятия + оккультизма (сложность 6); в случае успеха молния поразит указанную колдуном жертву (урон 10, тяжёлые повреждения). Колдун может призывать молнию не чаще, чем один раз за ход.

Уклад Воды

Этот уклад практикуют в основном колдуны, чьи убежища располагаются на берегах больших водоёмов. Силы этого уклада позволяют призывать духов воды, превращать корабли в груды обломков, спать под водой, не опасаясь губительных солнечных лучей, и создавать миражи и иллюзии, способные сбить с толку самого бдительного врага.

Характеристика: смекалка.

• Колодец лжи

Эта универсальная и многогранная сила позволяет колдуну создавать над поверхностью воды полноценные трёхмерные иллюзии. Что это будет за иллюзия и как именно она будет себя вести, полностью зависит от колдуна — она может служить как вестником божественного откровения, так и средством дьявольского искушения.

Правила: активировав эту силу, колдун получает возможность создать иллюзию, парящую прямо над поверхностью воды, в любой точке в зоне прямой видимости. Иллюзия может говорить и перемещаться так, как пожелает колдун, однако она бесплотна и может существовать, только оставаясь над поверхностью воды. Существует такая иллюзия на протяжении количества ходов, равного количеству успехов, полученных персонажем в результате проверки активации силы, а после этого растворяется, превращаясь в облачко тумана. При желании существование иллюзии можно продлить, если активировать силу ещё раз: каждый полученный при этом успех продлевает срок существования иллюзии ещё на один ход. Сложность проверки активации при этом увеличивается на один пункт, но не требует траты пункта крови. Если иллюзия успевает раствориться, всё придётся начинать заново.

•• Водное убежище

Как гангрелы, способные сливаться с землёй в поисках спасения от испепеляющих солнечных лучей, колдуны могут обрести убежище, «растворившись» в толще воды. Конечно, спящий под водой вампир не становится невидимым, но разглядеть, а тем более разбудить его куда сложнее, чем может показаться на первый взгляд.

Правила: для активации этой силы не нужно тратить пункты крови. Если персонаж проходит проверку и получает при этом хотя бы два успеха, он погружается в воду и сливается с ней, как при активации силы Слияние с землёй (Метаморфозы 3 — см. стр. 160). Водоём, в котором колдун хочет обрести убежище, должен быть как минимум полметра в глубину и достаточно большим, чтобы вместить тело вампира целиком. Для того чтобы заметить спящего в воде вампира, потребуется проверка восприятия + бдительности (сложность 8).

••• Морской туман

Обретая призрачную лёгкость, колдун при помощи этой силы получает возможность ходить по воде, аки посуху, оставляя за собой лишь лёгкую рябь расходящихся по поверхности кругов. Некоторые вампиры, знающие толк в эффектных появлениях, любят использовать эту силу в сочетании с иллюзиями Колодца лжи.

Правила: каждый успех, полученный колдуном в результате проверки активации, позволяет ему ходить по воде на протяжении одного часа или одной сцены (смотря что длится дольше). Колдун в любой момент может прекратить действие силы, чтобы погрузиться под воду или поплыть, но для того, чтобы вновь выбраться на поверхность воды, силу потребуется активировать вновь.

•••• Слуги глубин

Смешав свою кровь с водой, колдун может призвать водных элементалей, которые будут верно служить ему до конца ночи. Эти водяные слуги слушают только колдуна и подчиняются ему беспрекословно, хотя и не отличаются особой сообразительностью. Несмотря на то, что состоят элементали из простой воды, им не составит труда утащить человека под воду или сокрушить его ударом, способным превратить в щепки крепкую дубовую доску.

Правила: помимо пункта крови для активации этой силы нужно потратить ещё и пункт воли. В случае успеха персонаж может начинать тратить кровь на призыв элементалей. Эту кровь необходимо излить в достаточно большой водоём, и процесс этот (в зависимости от поколения персонажа) может длиться несколько ходов.

Как только в воду падает последняя капля крови, на зов являются элементали, принимая любое обличье по желанию колдуна. Количество явившихся элементалей зависит от количества вылитых в воду пунктов крови (но не больше, чем количество полученных при активации силы успехов). Все параметры элементалей равны показателю смекалки колдуна и не зависят от внешнего вида водяных духов. У этих сущностей нет знаний, а из всех навыков они обладают только скрытностью. Кроме того, ментальные и социальные характеристики элементалей считаются равными 1 за исключением ситуаций, когда они защищаются от внешних воздействий или реагируют на происходящее (как, например, при сопротивлении убеждению или контролю разума).

Элементали получают повреждения и проходят проверки на прочность точно так же, как вампиры. Солнечный свет губителен для них в той же степени, что и для вампиров, но огонь наносит только лёгкие повреждения. Более того, получив повреждения от огня, элементаль гасит источник пламени своим водяным телом. Элементаль, покинувший свой родной водоём, каждый час получает по одному губительному повреждению. Находясь в контакте с любым крупным водоёмом, элементали каждый ход исцеляют по одному имеющемуся у них повреждению (включая губительные) — для них это единственный способ лечения. Если элементаля не уничтожить, с наступлением рассвета он сам превратится в большую лужу обычной воды.

••••• Роковая пучина

На дне Чёрного моря лежит множество кораблей, потопленных колдовскими бурями и водоворотами. Жертвам этой губительной силы остаётся либо исступлённо бороться за каждую пядь, отделяющую их от ревущей бездны, либо принять свою участь и сгинуть в водяной могиле.

Правила: помимо пункта крови для активации этой силы нужно потратить ещё и пункт воли. В случае успеха колдун создаёт водоворот радиусом полтора метра (плюс ещё полтора метра за каждый дополнительный успех) с центром в любой точке в поле зрения персонажа. Водоворот обладает силой 15 (плюс ещё пять пунктов за каждый дополнительный успех). Жертва, попавшая в водоворот, может выбраться из него, если прой-

дёт встречную проверку своей силы + выживания против силы водоворота (сложность 8 для обеих проверок). Если жертва проигрывает, её засасывает в водоворот — смертные тонут, а вампиры и другие сверхъестественные существа попадают в ловушку, из которой смогут выбраться только после окончания сцены, когда водоворот наконец утихнет.

Уклад Земли

Земля — это плодородная утроба, рождающая жизнь, и последнее пристанище, дарующее покой после смерти. Земля способна лечить и разрушать. Земля поглощает пролитую на неё кровь, и в этом она сродни вампирам. Взывая к земле как к источнику силы, колдун диктует миру свою волю.

Характеристика: выносливость.

• Зыбкая твердь

По просьбе воззвавшего к ней колдуна почва вспучивается, хватая за ноги указанную жертву. Камни и асфальт не подвластны этой силе, поэтому схватить Зыбкая твердь может лишь того, кто стоит на земле.

Правила: колдун выбирает любое существо в радиусе 30 метров и проходит проверку активации силы. В случае успеха земля сковывает движения жертвы на два хода, плюс ещё два хода за каждый дополнительный успех. Земля держит крепко, но жертва может вырваться, если пройдёт проверку силы + выживания (сложность 6). Это продолжительное действие, и для того, чтобы оно удалось, нужно набрать пять успехов. Если персонаж использует эту силу как атаку, то земля сдавливает жертву и сразу же её отпускает — в данном случае сила наносит по одному тяжёлому повреждению за каждый успех, полученный персонажем при проверке активации силы. Полученные повреждения приходятся, естественно, на ноги — зыбкая твердь ломает голени, дробит ступни и т. п.

•• Прочность камня

На этом уровне колдун получает возможность достичь духовного и физического единения со стихией земли, чтобы обрести частицу её несокрушимой твёрдости. После активации этой силы кожа вампира превращается в жутковатую мозаику из плоти и камня — сюрреалистический калейдоскоп из трескающихся, осыпающихся и сменяющих друг друга узоров.

Правила: после активации этой силы показатель выносливости колдуна увеличивается на два пункта до конца сцены. Эти пункты считаются частью естественной выносливости персонажа и учитываются при любых проверках этой характеристики (включая проверки на прочность).

••• Голодное чрево земли

Эта разновидность силы Зыбкая твердь позволяет колдуну затянуть жертву под землю. Один-единственный жест — и твёрдая почва под ногами противника разверзается, словно пасть огромного чудища, и тут же смыкается вновь, перемалывая всё, что окажется внутри неё.

Правила: колдун выбирает любое существо в радиусе 30 метров и проходит проверку активации силы. Каждый полученный успех позволяет обездвижить выбранную жертву на один ход. Жертва может выбраться, если получит пять успехов в результате проверки силы + выживания (сложность 8). Это не продолжительное действие, но жертва при желании может повторять его каждый ход, пока у неё не получится задуманное или сила не перестанет действовать. Кроме того, провалившаяся под землю жертва будет каждый ход получать по одному тяжёлому повреждению, причём сложность проверки на прочность против них равна 7, а не 6, как обычно. Когда действие силы заканчивается, земля разверзается вновь, но лишь затем, чтобы извергнуть жертву.

•••• Колыбель жизни

Как и Зыбкая твердь, Колыбель жизни поглощает указанную колдуном жертву, находящуюся от него не далее, чем в 30 метрах. Несмотря на свою благую природу, впечатление эта сила производит довольно пугающее: почва под ногами жертвы расходится, словно земляная утроба, и когда жертва оказывается на глубине около метра, смыкается над её головой. Живое существо, находящееся внутри колыбели жизни, не задыхается, поскольку рыхлая почва вокруг него начинает «дышать», обеспечивая постоянный приток свежего воздуха, а мистическая целебная энергия пронизывает его плоть, исцеляя полученные повреждения. Впрочем, даже если жертва подготовлена к тому, что её ждёт, далеко не всякому придётся по вкусу идея неподвижно лежать под землёй в полной темноте и абсолютной тишине — особенно находясь при этом в сознании. Естественно, целью этой силы колдун может выбрать и себя самого.

Правила: персонаж тратит столько пунктов крови, сколько пожелает (это может занять несколько ходов, в зависимости от поколения персонажа) и проходит проверку активации силы. Каждый успех позволяет земле излечить два лёгких или одно тяжёлое повреждение. Для того чтобы излечить губительное повреждение, требуется два успеха. Общее количество повреждений, которые сила может излечить, ограничено количеством потраченных пунктов крови или полученных успехов (используется меньшее значение). Исцеление лёгкого повреждения занимает один ход, тяжёлого — одну минуту, а губительного — один час. Как только дей-

ствие силы прекращается или прерывается (обычно из-за того, что кто-то начинает достаточно упорно копать), земля тут же извергает жертву на поверхность.

••••• Ярость Купалы

Когда горы содрогаются в ярости, смертные содрогаются в страхе — они до сих пор боятся гнева Старых Богов. И небезосновательно. Эту силу не принято использовать всуе, ибо это одно из самых разрушительных орудий в арсенале любого могучего колдуна.

Правила: помимо пункта крови для активации этой силы нужно потратить ещё и пункт воли. Затем колдун должен от души ударить кулаком по земле, чтобы его гнев пробудил землю и сотряс выбранную им область, находящуюся в зоне его прямой видимости. Все существа, оказавшиеся в зоне воздействия силы, обнаруживают себя в эпицентре землетрясения (урон 10, тяжёлые повреждения). Силы толчка хватит, чтобы разрушить практически любое деревянное строение и серьёзно повредить даже здания из стали и бетона. Землетрясение длится один ход, а область эффекта зависит от количества успехов, полученных в результате проверки активации силы. При желании персонаж может отказаться от части полученных успехов, уменьшив тем самым площадь воздействия силы.

Результат	Площадь воздействия
1 успех	Один дом или магазин
2 успеха	Полдесятка строений или небольшой городской квартал
3 успеха	Улица или крупный городской квартал
4 успеха	Несколько кварталов или очень большое строение (например, стадион)
5 успехов	Городской район или крупный промышленный комплекс

Уклад Огня

Огонь — самая губительная для вампиров стихия и самое опасное орудие в арсенале любого колдуна. Уклад Огня имеет много общего с укладом Земли, поскольку фокусом приложения его сил является скорее жар земных недр, магма и раскалённые камни, нежели пламя как таковое.

Характеристика: манипуляция.

• Пламенная отвага

Ни один вампир не в силах подчинить себе стихию, которой боится, но эта сила позволяет совладать с былым страхом.

Правила: эта сила действует постоянно и не требует ни активации, ни траты пунктов крови. Сложность проверок смелости, связанных с сопротивлением Ротшреку, вызванному огнём, снижается на количество пунктов, равное показателю уклада Огня, которым обладает колдун. Эта сила не действует при проверках сопротивления панической ярости, вызванной воздействием солнечного света или любых других причин помимо огня. Если сложность проверки при этом падает хотя бы до двух пунктов, колдун просто игнорирует приступ Красного Ужаса. Колдун никогда не испытывает страха перед огнём и магмой, призванными им самим.

•• Возгорание

Глаза колдуна загораются чародейским ярко- оранжевым светом, и вокруг выбранной цели начинает плясать вихрь раскалённого воздуха. Несколько мгновений — и цель вспыхивает, словно спичка.

Правила: каждый успех, полученный в результате проверки активации силы, наносит жертве одно губительное повреждение. От этой атаки можно попытаться уклониться, но блокировать её не получится, а сложность её активации против живых (и неживых) существ увеличивается на два пункта. Атаковать при помощи этой силы можно не чаще одного раза за ход.

••• Стена магмы

Колдун воздевает руки к небу, и земля вокруг него разверзается, извергая трёхметровую стену кипящей магмы. Обычно эта стена формирует вокруг колдуна сплошное кольцо диаметром три метра, но опытный и могущественный колдун при желании может придать ей иную форму.

Правила: призванная стена магмы исчезнет через два хода (плюс ещё два хода за каждый дополнительный успех, полученный в результате проверки активации силы). Если колдун хочет изменить базовую кольцеобразную форму стены, сложность проверки активации силы возрастёт на один пункт. Любой, кто захочет приблизиться к стене, должен пройти проверку смелости (сложность 8). Однако, приблизившись, смельчак непременно получит одно губительное повреждение из-за невыносимого жара, исходящего от стены. Если же кто-нибудь рискнёт прикоснуться к стене, он немедленно получит три губительных повреждения, причём сложность проверки на прочность при этом будет равна 9 (если, конечно, повреждения подобного рода не являются для жертвы неотвратимыми). Близость призванной лавы не причинит самому колдуну вреда — он пострадает, только если прикоснётся к стене.

•••• Тепловая волна

Колдун становится проводником для жара подземных недр, способным обдать потоком иссушающего

огненного ветра любую цель в зоне видимости. Тела убитых при помощи этой грозной силы выглядят как скрюченные, туго обтянутые иссохшей кожей мумии.

Правила: в случае успешной активации силы жертва получает пять тяжёлых повреждений (проверка на прочность действует как обычно). Если жертвой этой силы является вампир, он также теряет пять пунктов крови вне зависимости от количества полученных повреждений.

••••• Извержение вулкана

Колдун, постигший уклад Огня, способен заставить землю извергнуть из себя мощный фонтан кипящей лавы. Огненные капли брызжут во все стороны, с неба сыплются раскалённые камни, а всё, что оказывается на пути у растекающейся в стороны лавы, в считанные секунды начинает плавиться и гореть. Колдун может призвать гнев подземного огня в любую точку в зоне прямой видимости.

Правила: помимо пункта крови для активации этой силы нужно потратить ещё и пункт воли. В случае успеха извержение длится один ход (плюс ещё один ход за каждый дополнительный успех). Ещё столько же времени во все стороны медленно растекаются потоки лавы, а затем практически мгновенно схватываются и остывают. Даже если жертве, оказавшейся в этой огненной реке, посчастливилось уцелеть, теперь ей предстоит каким-то образом выбираться из-под толстого слоя затвердевшей лавы. Пока лава не остыла, всякий, кто прикасается к ней, получает три губительных повреждения. Если у объекта, оказавшегося в лаве, нет уровней здоровья, рассказчик должен сам решить, сколько пройдёт времени, прежде чем этот объект начнёт плавиться или загорится. В случае провала при проверке активации силы извержение происходит не там, куда указал колдун. Возможно, огненный ад разверзнется прямо у него под ногами?

Мельпомения

Уникальная Дисциплина Дочерей Какофонии, названная в честь древнегреческой музы трагедии, — это Дисциплина речи и песен. Силы Мельпомении позволяют Сиренам находить самое разнообразное практическое применение своим голосам. Тлетворное влияние, благотворное воздействие — как и искусство смертных, эта Дисциплина непредсказуема, так что, слушая Дочь Какофонии, никогда заранее не знаешь, чем именно закончится её песня.

Уровень этой Дисциплины не может превышать текущий показатель навыка исполнения персонажа. Кроме того, следует помнить, что Мельпомения воздействует не только на уши слушателей, но и на их души — именно поэтому силы этой Дисциплины действуют даже на глухих слушателей (известно как минимум одно нарушение Маскарада, связанное с этим мистическим эффектом). Кроме того, Мельпомения действует только на тех, кто присутствует при исполнении лично: сила не сработает, если Сирена попытается записать её на какой-нибудь носитель или транслировать через радио или интернет.

Некоторые силы Мельпомении можно задействовать коллективно. Если несколько Дочерей Какофонии знают нужную силу Мельпомении, они могут помочь солирующей Сирене, составив аккомпанемент. Благодаря возникающей при этом гармонии сложность проверки активации снижается на один пункт за каждую дополнительную участницу этого мистического ансамбля. Обратите внимание, что сложность активации ни при каких обстоятельствах не может упасть ниже 3. Если сила Мельпомении допускает использование ансабмля, в её описании это указано отдельно.

• Блуждающий голос

Персонаж может проецировать свой голос в любую точку пространства в зоне своей видимости. Эта сила позволяет Сирене тайно переговариваться с товарищами, петь дуэтом наедине с собой и сбивать с толку врагов. Блуждающий голос можно использовать в сочетании с другими силами Мельпомении, чтобы замаскировать их источник или, скажем, скрыть тот факт, что эти силы действуют только вживую.

Правила: эта сила активируется безо всяких проверок и действует столько, сколько пожелает персонаж. Однако применение этой силы совместно с любым действием помимо речи или пения увеличивает сложность проверок на два пункта, поскольку персонажу приходится отвлекаться на поддержание силы в активном состоянии.

•• Незримый собеседник

Дочь Какофонии может «послать» свой голос любому индивиду, с которым она когда-либо встречалась. Расстояние до адресата не имеет значения: главное, чтобы там, где он находится, была ночь.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку смекалки + исполнения (сложность 7). Каждый полученный успех позволяет активировать эту силу на один ход; более двух успехов — до конца сцены. Персонаж при этом может петь, говорить и делать со своим голосом всё, что пожелает (в том числе использовать другие силы Мельпомении). Однако он не слышит сам себя, поэтому сложность всех связанных с этими действиями проверок возрастает на один пункт (например, если персонаж посылает свой голос к жертве, которую хочет запугать, он получит +1 к сложности проверки обаяния + запугивания).

••• Мадригал

Музыка обладает властью над слушателем, и при помощи искусно подобранной лирики, раскатистого крещендо или навязчивой мелодии вампирша может управлять если не самой публикой, то хотя бы её настроением. Дочери Какофонии очень хорошо знают, как при помощи музыки заставить слушателя чувствовать то, что им нужно. Эмоции, охватывающие при этом аудиторию, настолько сильны, что непременно требуют выхода, однако ни одна Сирена не в силах предсказать, как именно поступит «заряженная» нужным настроением толпа.

Правила: персонаж проходит проверку обаяния + исполнения (сложность 7). Каждый успех позволяет распространить нужную эмоцию на одну пятую часть аудитории персонажа (шестой и последующие успехи не оказывают влияния на исход проверки). Рассказчик сам решает, кто именно из присутствующих попал под воздействие силы. Персонаж, попавший под воздействие этой силы, может потратить пункт воли, чтобы игнорировать её эффект до конца сцены, однако такую возможность он получает, только если имеет основания предполагать некое постороннее влияние. Тип внушаемой эмоции сильно зависит от того, какую песню исполняет персонаж: вряд ли кто-то из слушателей набросится на охрану и начнёт крушить всё вокруг под High Hopes, а вот под I Predict a Riot это вполне возможно.

Помните, что подвергнувшиеся воздействию силы жертвы будут действовать в соответствии со своими натурами. Так, разъярённый конформист присоединится к буйству, но вряд ли станет его затевать; возбуждённый головорез сосредоточится на объекте своей страсти, а распалённый завистью организатор пошлёт подручных разобраться со своими противниками.

Эта сила допускает исполнение в ансамбле.

•••• Зов Сирен

Нельзя сказать, что Дочери Какофонии распространяют безумие столь же целенаправленно (или, по крайней мере, столь же явно), сколь Малкавиане, но песни Сирен определённо могут пагубно повлиять на чужой рассудок. Эта сила позволяет Дочерям в буквальном смысле сводить публику с ума, причём сами слушатели будут слишком увлечены представлением, чтобы осознать, что разумнее всего сейчас бежать или хотя бы постараться выкинуть манящую мелодию из головы.

Правила: проверка активации этой силы — продолжительное встречное действие. Персонаж проходит проверку манипуляции + исполнения (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы) против проверки воли жертвы (со сложностью, равной привлекательности + исполнению персонажа). Набрав в общей сложности пять успехов, персонаж наделяет свою жертву психическим расстройством или недостатком (по выбору рассказчика). Этот эффект сохраняется на протяжении одной ночи (плюс ещё одной за каждый успех после пятого). Если персонаж набирает 20 успехов, это психическое расстройство (или недостаток) становится постоянным.

Эта сила допускает исполнение в ансамбле.

••••• Виртуозность

Большинство младших сил Мельпомении действует только на одну жертву одновременно. Достигнув этого уровня Дисциплины, Дочь Какофонии получает возможность «развлекать» более широкую публику. Обратите внимание, что все слушатели при этом слышат одно и то же.

Правила: эта сила позволяет персонажу применять силы «Незримый собеседник» и «Зов Сирен» против количества жертв, равного сумме показателей его выносливости + исполнения. Персонаж при этом должен потратить по одному пункту крови за каждую дополнительную пятёрку слушателей (не считая самого первого).

••••• • Пронзительное крещендо

На этом уровне Дисциплины Дочь Какофонии может силой своего голоса рассекать плоть, сдирать кожу и крушить кости. Конечно, некоторые смертные певцы тоже способны разбивать стеклянные бокалы силой своего голоса, но Сородичи, которым не посчастливилось увидеть эту силу в действии, утверждают, что громкость и частоты здесь ни при чём: Сирена способна убить жертву, даже напевая ей колыбельную.

Правила: во время активации этой силы жертва должна находиться в пределах слышимости (обратите внимание, что размер зоны поражения не меняется вне зависимости от того, туговата жертва на ухо или, напротив, обладает сверхъестественным слухом). Персонаж тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + исполнения (со сложностью, равной выносливости + Стойкости жертвы). Каждый успех означает, что жертва получает одно неотвратимое губительное повреждение. Если целью применения этой силы является неодушевлённый предмет, рассказчик сам решает, насколько велик у этого предмета будет пул проверки на прочность (и будет ли он вообще) и сколько повреждений ему нужно нанести для того, чтобы его уничтожить.

Эта сила допускает исполнение в ансамбле.

••••• •• Застывшее эхо

Дочь Какофонии может произнести фразу, спеть или даже использовать силу Мельпомении и оставить её висеть в воздухе в ожидании адресата или жертвы, которая окажется достаточно близко, чтобы её услышать. Персонаж может сам опреде-

лить того (или тех), кто активирует застывшее эхо, так что в сочетании с Зовом Сирен или Пронзительным крещендо Дочь Какофонии может устроить кому-нибудь ловушку.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку выносливости + исполнения. Каждый успех, полученный в результате проверки, позволяет «подвесить» в воздухе фразу длительностью в один ход. Если персонаж хочет «подвесить» другую силу Мельпомении, сложность проверки её активации возрастает на один пункт. Прежде чем раствориться, застывшее эхо продержится на протяжении времени, равного удвоенной сумме показателей выносливости + исполнения персонажа (в ночах).

Персонаж может сделать эхо слышимым для любого, кто встанет на его место, создав таким образом зацикленную «аудиозапись», которую можно прослушать в любой момент (до тех пор, пока эхо не растворится). Как вариант, персонаж может создать «запись», которая растворится после первого же прослушивания. Кроме того, застывшее эхо можно сделать посланием для конкретного индивида, одного из тех, с кем персонаж знаком лично. Если эхо сделать одноразовым, то все следы его присутствия исчезнут сразу же после срабатывания.

Если кто-нибудь использует силу «Обострение чувств» поблизости от застывшего эха, он услышит слабый отголосок мелодии, как будто кто-то тихонько мурлычет её себе под нос. Если этот персонаж пройдёт проверку восприятия + оккультизма и получит хотя бы три успеха, он сможет услышать послание, но в случае провала оглохнет до конца ночи.

Эта сила допускает исполнение в ансамбле.

Мистификация

Что бы ни изменило Кровь, породившую Киасидов, эти Сородичи всегда славились своими многочисленными странностями, не в последнюю очередь благодаря своей клановой Дисциплине — Мистификации. Силы этой Дисциплины имитируют многие способности фей (по крайней мере, так утверждают Сородичи, знакомые с этими сверхъестественными существами). Киасиды используют эти силы для того, чтобы копаться в головах окружающих, сбивать с толку врагов и заставлять собеседников говорить правду. Киасиды, как правило, не обучают Мистификации посторонних, а если и делают исключения из этого правила, то необходимым условием служит какая-нибудь страшная клятва на крови, обязывающая хранить эту тайну до конца времён.

• Чепуха

Киасиды способны безошибочно отличать правду ото лжи. Визуальный эффект этой силы различается от вампира к вампиру. У кого-то при звуках лжи начинает идти кровь из глаз или ушей, у кого-то начинают светиться глаза и т. д. Как бы то ни было, эта сила позволяет определить только ложь: для того, чтобы сила сработала, собеседнику недостаточно просто заблуждаться — он должен говорить неправду сознательно.

Правила: персонаж знает, когда собеседник сознательно ему лжёт. Для активации (и деактивации) этой силы не нужны ни проверки, ни пункты крови — достаточно простого желания. Обратите внимание, что эта сила не позволяет узнать, в чём именно состояла ложь и какая именно правда за ней скрывается. Кроме того, эта сила не срабатывает, если собеседник лжёт, будучи искренне убеждённым, что его слова правдивы.

•• Зачарованное зрение

Познания Киасидов в магии выходят далеко за рамки чистой теории. Их необыкновенные глаза способны видеть волшебство фей и магию, проистекающую из других, более обыденных источников. Однако способности чудесного зрения Киасидов не распространяются на мистические силы призраков и вампирское чародейство.

Правила: для активации силы проверка не требуется. На этом уровне Дисциплины персонаж получает возможность видеть фей и зачарованных ими смертных в истинном обличье. Кроме того, эта сила позволяет ему видеть следы любой магии и чар, источником которых служат маги, оборотни и прочие сверхъестественные существа, за исключением призраков, вампиров и другой нежити. При помощи этой силы персонаж способен понять, чего ожидать от того или иного источника мистической энергии (если, конечно, он уже сталкивался с чем-то подобным ранее).

••• Поглощение ауры

Касаясь различных неодушевлённых предметов, киасиды способны считывать пронизывающие их отголоски эмоций и образов прошлого. Однако, в отличие от силы «Психометрия» (Ясновидение 3 — см. стр. 253), эта сила не просто позволяет увидеть эти психические отпечатки, — она поглощает их, затрудняя дальнейшее считывание: после применения этой силы и без того слабые образы начинают ускользать от психического взора, словно пескари сквозь слишком крупную сеть.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + эмпатии. Сложность проверки определяет рассказчик в зависимости от древности психических отпечатков, а также от духовного и мистического могущества оставившего их существа. Количество полученных персонажем успехов определяет, насколько точные и полные сведения ему удастся добыть. Каждый успех позволяет либо увидеть один

образ, связанный с обстановкой, в которой был оставлен отпечаток, либо узнать один аспект личности индивида, который его оставил (натура, маска, аура, имя, пол или возраст). Если персонаж захочет изучить объект на предмет психических отпечатков после того, как этот объект был успешно изучен киасидом при помощи силы «Поглощение ауры», этому персонажу нужно набрать больше успехов, чем набрал до него киасид, — в противном случае он не увидит вообще ничего. Каждый некогда полученный киасидом успех нейтрализует один успех, полученный персонажем. Оставшиеся у него успехи персонаж может использовать как обычно.

•••• Печать фей

Эта сила позволяет Чужакам наносить особые мистические метки на предметы, места, а также живых (и неживых) существ. Такая метка дезориентирует и сбивает с толку всякого, кто её видит, а это значит, что даже тот, кто смог проникнуть в убежище киасида и украсть одно из его загадочных сокровищ, вряд ли сумеет отыскать выход. Злопамятные киасиды порой используют такие метки в качестве наказания: рассказывают, как один из Чужаков нарисовал печать фей на рубашке своего недруга. Дело было незадолго до рассвета, и киасид вволю позабавился, наблюдая из безопасного убежища за тем, как заплутавший в трёх соснах вампир сгорает в лучах восходящего солнца.

Правила: персонаж должен нарисовать печать на видном месте — на библиотечной двери, на книжной полке, на одежде и т. п. При этом персонаж должен пройти проверку интеллекта + воровства (со сложностью 2 + запас воли жертвы или со сложностью 7, если речь о неодушевлённых предметах). Пул проверок интеллекта жертвы, которая входит в защищённое печатью помещение, касается отмеченного печатью предмета или находится в непосредственной близости от него, снижается на два d10. Кроме того, всякий, кто видит печать, теряет ориентацию в пространстве и сможет сориентироваться, только если пройдёт проверку смекалки + расследования (сложность 8). Киасиды невосприимчивы к своим собственным печатям. Длительность действия печати определяется количеством успехов, полученных в результате проверки активации силы.

Успехи	Длительность
1 успех	Один час
2 успеха	Одна ночь
3 успеха	Одна неделя
4 успеха	Один месяц
5 успехов	Один год

••••• Волшебная загадка

Киасид загадывает жертве загадку, которая полностью занимает её разум. Пока жертва не разгадает загадку, она не сможет предпринимать никаких других действий. Жертва должна найти ответ сама — даже если кто-нибудь подскажет ей правильный вариант, она попросту не обратит на него внимания.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + оккультизма (со сложностью, равной запасу воли жертвы). В случае успеха жертва замирает на месте, садится на землю и начинает искать ответ на Загадку. Чтобы решить её, жертва должна пройди продолжительную проверку смекалки + оккультизма (со сложностью, равной 8 плюс — или минус, по усмотрению рассказчика, — количество психических расстройств жертвы), по одной проверке каждый час до тех пор, пока не наберёт втрое больше успехов, чем персонаж-киасид получил в результате проверки активации силы. В случае провала Загадка наносит жертве одно тяжёлое повреждение, а сама жертва теряет все накопленные успехи и начинает поиски ответа заново. Полученные таким образом повреждения можно вылечить только после того, как Загадка будет решена. Персонаж вправе прервать действие силы, сказав жертве ответ, но сделать это он может только лично.

••••• • Похищение воспоминаний

Если верить легендам, Честной Народец нередко похищал воспоминания своих жертв, превращая их в беспомощных идиотов, навсегда лишённых способности совершать хоть сколько-нибудь осмысленные действия. Конечно, современный научный и медицинский опыт позволяет предположить, что виной тому были не феи, а инсульты, но старейшины-киасиды обладают силой, действующей почти так же, как описывают те самые легенды. Жертва этой силы теряет все накопленные ею умения и воспоминания. Похищенная память временно достаётся киасиду, который, как правило, старается записать всю важную информацию до того, как воспоминания начнут возвращаться к своему истинному владельцу… Если, конечно, тот будет ещё жив.

Правила: персонаж выбирает жертву — смертное или сверхъестественное существо — и проходит проверку восприятия + хитрости (со сложностью, равной запасу воли жертвы). В случае успеха киасид сохраняет собственную память и рассудок, но при этом получает полный доступ к воспоминаниям и мыслям своей жертвы. Жертва при этом понятия не имеет, что с ней происходит, но если кто-то попытается причинить ей вред — неважно, вампир или кто-то ещё, — жертва постарается защитить себя по мере своих возможностей. Пока эта сила активна, жертва не может пользоваться своими знаниями, но сохраняет доступ

к большинству талантов и навыков (тех, что связаны с двигательной памятью); подробности остаются на усмотрение рассказчика.

Если жертва находится под воздействием этой силы достаточно долго, она может погибнуть от голода, однако если снабжать её всем необходимым, она будет справлять свои естественные нужды без посторонней помощи. Длительность воздействия силы определяется количеством успехов, полученных персонажем в результате проверки активации силы (см. таблицу), но при желании персонаж может прекратить действие силы в любой момент и вернуть жертве похищенные воспоминания. Если во время действия силы жертва погибает, украденные воспоминания остаются у персонажа навсегда. Если персонаж убивает жертву для того, чтобы сохранить украденные у неё воспоминания, ему, возможно, придётся пройти проверку моральной деградации (см. стр. 331) — это зависит от Пути Просветления, которому он следует. Если вампир следует Пути Человечности, проверка обязательна.

Успехи	Длительность
1 успех	Десять минут
2 успеха	Один час
3 успеха	Одна ночь
4 успеха	Одна неделя
5 успехов	Один месяц

••••• •• Поглощение разума

Эта сила похожа на похищение воспоминаний, но позволяет похищать не воспоминания, а способности жертвы. Процесс этот сугубо односторонний и необратимый — жертва теряет пункты способностей, а вампир их получает. Поглощение разума — исключительно коварная сила; к счастью, лишь крохотная горстка Сородичей знает о её существовании.

Правила: персонаж проходит встречную проверку восприятия + эмпатии против проверки воли жертвы (со сложностью, равной запасу воли противника). Если побеждает жертва, она получает невосприимчивость к поглощению разума этого персонажа сроком на год и один день. Если проверка персонажа оканчивается провалом, жертва получает полную невосприимчивость к поглощению разума с его стороны. Если побеждает персонаж, он может похитить пункты способностей своей жертвы в любой комбинации по своему усмотрению (см. таблицу).

Персонаж не обязан похищать все пункты выбранной способности жертвы. Например, если показатель оккультизма жертвы равен 3, персонаж может похитить всего один пункт этой способности, снизив показатель оккультизма жертвы до 2. Обратите внимание, что персонаж при этом похищает показатель способности, а не пункты, при помощи которых его можно увеличить. Если рассматривать описанный выше пример, персонаж, похитив у жертвы один пункт оккультизма, сможет повысить показатель своего собственного параметра оккультизма, только если он равен 0. Персонаж не может похитить у жертвы больше пунктов способности, чем у неё есть, вне зависимости от того, сколько успехов он получил в результате проверки активации силы. Жертва лишается похищенных пунктов способностей навсегда, но при желании может восстановить их, обменяв на пункты опыта.

Успехи	Эффект
1 успех	Один пункт, одна способность
2 успеха	Два пункта, одна способность
3 успеха	Три пункта, до двух способностей
4 успеха	Четыре пункта, до трёх способностей
5 успехов	Пять пунктов, до четырёх способностей

••••• ••• Величайшая уловка

При помощи этой силы киасид может убедить самого себя в том, что он не является и никогда не являлся вампиром. Этот грандиозный самообман длится недолго, но на этот срок персонаж лишается всех преимуществ и недостатков, свойственных Сородичам. Чары Величайшей уловки позволяют памяти персонажа сохранить все знания и воспоминания помимо тех, что косвенно или напрямую связаны с его истинной природой. Даже если персонаж оставит себе какую-нибудь подсказку или записку, он просто не обратит на неё внимания, ничего не поймёт и т. д. Величайшая уловка незаменима, если нужно сбить со следа охотников на вампиров или раздобыть какую-нибудь информацию, которую можно достать только днём. Молодые киасиды также поговаривают, что старейшины этой линии крови раз в 50 лет используют эту силу для организации тайных дневных встреч, на которых они обмениваются бессмысленными для них документами и письмами. Лишь после того, как истекает положенное время, они вспоминают, кем они являются, и получают возможность прочесть документы, написанные их единокровными сородичами.

Правила: персонаж тратит восемь пунктов крови и проходит проверку воли (сложность 9). В случае успеха на рассвете персонаж превращается в смертного. Продолжительность действия силы определяется количеством полученных персонажем успехов (см. таблицу). Стоит отметить, что персонаж подсознательно чувствует, сколько времени осталось до обратного превращения, и предпринимает все необходимые меры для того, чтобы к этому моменту убраться подальше от солнечных лучей. По окон-

чании действия этой силы персонаж сохраняет все воспоминания о своём кратком возвращении в мир смертных. Пока персонаж остаётся смертным, он не может пользоваться Дисциплинами, а показатели параметров, значение которых превышает 5 пунктов, снижаются до 5 (и возвращаются к исходному значению, как только действие силы заканчивается). Кроме того, персонаж не может тратить пункты крови, чтобы пользоваться любыми другими присущими вампирам сверхъестественными способностями.

Успехи	Длительность
1 успех	Десять минут
2 успеха	Один час
3 успеха	Четыре часа
4 успеха	Двенадцать часов
5 успехов	Одни сутки

Обеа

Линия крови, которую под покровом современных ночей называют Салюбри, — это потомки лишь одной из двух ветвей древнего клана, тех, кого когда-то называли целителями. Потомков второй ветви, воинов, сегодня относят к антитрибу Салюбри, и практикуют они свою собственную клановую Дисциплину, именуемую Валерен (см. стр. 474). Обеа же — это клановая Дисциплина целителей: она помогает им судить о здоровье своих пациентов и, конечно, лечить их. Постигая Обеа, её адепт учится врачевать не только тела, но и души — именно поэтому к современным салюбри так прочно прикипело прозвище «Пожиратели душ».

У всех адептов Обеа, достигших второго уровня этой Дисциплины, во лбу открывается третий глаз.

• Биение жизни

Коснувшись жертвы, салюбри может мгновенно узнать состояние её здоровья, количество и качество полученных ею повреждений и, соответственно, методы их излечения. Особенно полезна эта сила для постановки диагноза тем, кто не в силах говорить.

Правила: персонаж касается жертвы и проходит проверку восприятия + медицины (сложность 7). Один успех позволяет определить природу жертвы — является она смертным, вампиром, гулем или каким-нибудь другим существом. Два успеха — узнать количество полученных жертвой повреждений. Три успеха — текущий запас крови жертвы

(если, конечно, у жертвы есть кровеносная система). Четыре успеха позволят определить наличие в крови жертвы заразных заболеваний. Персонаж может использовать полученные успехи в любой комбинации по своему усмотрению (например, получив три успеха, он может потратить один на то, чтобы узнать, кем является жертва, а два оставшихся — на то, чтобы выяснить, сколько пунктов крови у неё осталось).

Кроме того, каждый полученный успех можно обменять на право задать рассказчику один уместный вопрос, касающийся здоровья жертвы. Уместными считаются вопросы вроде «Принимала ли жертва наркотики?» или «Есть ли среди полученных жертвой повреждений губительные?»; вопросы типа «Это сделал Шабаш?» или «Как выглядел напавший?» таковыми не считаются. Персонаж может применить эту силу к себе, если вдруг забыл, каким образом получил имеющиеся у него повреждения.

Потратив пункт крови, персонаж может активировать эту силу при помощи эмпатии, а не медицины, как обычно.

•• Обезболивающее касание

Вампир может одним касанием ослабить боль смертной жертвы или погрузить её в мирный глубокий сон. Обычно эту силу применяют для исцеления и успокоения страждущих, но в случае необходимости её можно применить и насильно.

Правила: если жертва — доброволец, персонаж тратит пункт крови и проходит проверку воли (сложность 6). Каждый полученный успех позволяет жертве один ход игнорировать все модификаторы здоровья. Применить эту силу повторно можно не раньше, чем перестанет действовать эффект первого применения, — для этого понадобится ещё один пункт крови и ещё одна проверка воли. Если жертва по какой-то причине не желает становиться целью применения этой силы, проверка активации становится встречной проверкой воли персонажа против воли жертвы (сложность обеих проверок равна 8).

Те же правила применяются, если персонаж пытается усыпить смертного. В случае успеха смертный мирно засыпает на срок от пяти до десяти часов — смотря сколько времени он сам привык тратить на сон. Если он просыпается самостоятельно, он восстанавливает один пункт воли. Кроме того, во время этого сна его не мучают кошмары и психические расстройства. Спустя положенный срок жертва просыпается самостоятельно, но в случае необходимости её всегда можно разбудить или растолкать.

Сородичи (включая самих Салюбри) невосприимчивы к усыпляющему действию этой силы — их мёртвые тела слишком сильно пронизаны эманациями смерти.

••• Корпоре сано[1]

Салюбри могут лечить самые ужасные раны простым наложением рук. Пациент при этом чувствует тепло и лёгкое покалывание, боль стихает, а раны смыкаются и заживают буквально на глазах. В процессе лечения третий глаз должен быть открыт.

Правила: этой силой можно воздействовать как на нежить, так и на живое существо, а персонаж должен касаться либо самой раны, либо — если ранение внутреннее — поверхности тела жертвы рядом с раной. Для исцеления лёгкого или тяжёлого повреждения требуется один ход и один пункт крови. Для исцеления губительного повреждения — один ход и два пункта крови.

•••• Око пастыря

На этом уровне Дисциплины салюбри может создавать невидимый барьер между теми, кто находится под его опекой, и теми, кто желает причинить им вред. Барьер возникает вокруг самого салюбри, поэтому он должен находиться среди тех, кого хочет защитить. Враги, вооружённые дистанционным оружием, могут атаковать издалека, но всем остальным придётся сильно постараться, чтобы подобраться к салюбри и его пастве ближе, чем на несколько шагов.

Правила: персонаж тратит два пункта воли, предпринимает обычное действие, и вокруг него возникает защитный барьер. Поддержание или снятие защитного барьера — это рефлекторное действие. Радиус барьера равен трём метрам. Те, кто находился внутри барьера в момент его создания, могут беспрепятственно выходить за его пределы и возвращаться обратно. Барьер передвигается вместе с персонажем — его нельзя оставить на месте и поддерживать издалека.

Если барьер захочет пересечь тот, кто в момент его создания находился за его пределами (неважно, друг или враг), он должен пройти продолжительную встречную проверку своей воли против воли персонажа (со сложностью, равной запасу воли противника). Противник сможет преодолеть барьер, как только наберёт на три успеха больше, чем персонаж.

••••• Менс сана[2]

При помощи этой силы салюбри может исцелять безумие, усмирять внутренних демонов и дарить измученным душам мир. Если верить легендам клана Салюбри, Саулот при помощи этой силы мог даровать сладостное, пусть и временное облегчение не кому-нибудь, а своему единокровному брату Малкаву. Другие, более поздние легенды, утверждают, что именно Саулот и свёл Малкава с ума.

Правила: персонаж тратит два пункта крови и проходит проверку интеллекта + эмпатии (сложность 8). Персонаж и его «жертва» для этого должны

1. Прим. пер.: (лат.) (mens sana) in corpore sano — «в здоровом теле (здоровый дух)», крылатое латинское выражение.

2. Прим. пер.: (лат.) mens sana (in corpore sano) — «(в здоровом теле) здоровый дух», крылатое латинское выражение.

находиться в относительно уединённой обстановке и разговаривать друг с другом на протяжении хотя бы десяти минут. В случае успеха персонаж исцеляет одно психическое расстройство собеседника (по выбору игрока). При помощи этой силы нельзя исцелить психическое расстройство, которое все малкавиане получают в результате Становления, но можно купировать его эффект до конца сцены. В случае провала персонаж до конца сцены сам получает расстройство, которое хотел исцелить. При помощи этой силы персонаж не может исцелить собственное психическое расстройство.

••••• • Очищение падшей души

Эта сила долгие годы играла роль рычага, при помощи которого Тремер расшатывали и порочили репутацию клана Салюбри. Чернокнижники до сих пор утверждают, что салюбри похищают чужие души, чтобы уродовать и изменять их во имя своих чудовищных целей, а то и попросту пожирать, превращая опустошённые тела несчастных жертв в своих безвольных рабов. Истина же состоит в том, что Циклопы используют эту силу исключительно во имя исцеления страждущих, причём ценой страшного риска для своего собственного рассудка.

Активируя эту силу, салюбри извлекает чужую душу из тела и заключает её внутри своего третьего глаза, где, собственно, и происходит лечение. Тело при этом остаётся пустым, но продолжает жить — оно беспрекословно выполняет все команды салюбри, но, будучи абсолютно безвольным, может умереть от голода или жажды, если своевременно не приказывать ему есть и пить.

Схожим образом салюбри может очистить предмет, место или существо от демонического или иного зловещего присутствия. Стоит помнить, однако, что это не просто изгнание — это беспощадная битва, и если салюбри в ней проиграет, он рискует потерять свою собственную душу.

Правила: эту силу можно использовать для того, чтобы извлечь душу из тела жертвы. Силу нельзя активировать, если показатель Человечности жертвы равен 1 или 0 или если жертва является последователем особенно жестокого и бесчеловечного Пути Просветления: далеко не все души можно спасти. Персонаж проходит проверку выносливости + эмпатии (со сложностью, равной 12 — Человечность/Путь жертвы). В случае провала персонаж получает одно из психических расстройств жертвы (по выбору рассказчика), с которым ему придётся мириться до конца сцены. Во время активации силы персонаж должен поддерживать с жертвой зрительный контакт, а сама жертва должна идти на это по доброй воле.

Извлечённая душа жертвы на время исцеления сливается с душой самого персонажа, но при желании может в любой момент вернуться в своё тело. Снизив свой показатель воли на один пункт, персонаж может восстановить один пункт Человечности/Пути жертвы. Количество пунктов Человечности/Пути, которое персонаж может восстановить таким способом, ограничено значением его эмпатии. Кроме того, персонаж не может поднять показатель Человечности/Пути жертвы выше значения, равного сумме показателей соответствующих добродетелей жертвы (например, если совесть и самоконтроль жертвы равны 3, то персонаж не сможет поднять значение её Человечности выше 6).

В отсутствие души тело жертвы — пустая безвольная оболочка. В случае гибели тела душа бесследно пропадает. Никому точно не известно, что с ней происходит, но сами Салюбри полагают, что она необратимо погибает вместе с телом. Если убийца знает, что в теле, которое он убивает, нет души, совершение этого акта может инициировать проверку моральной деградации (по усмотрению рассказчика).

Если персонаж использует эту силу для изгнания пассивного демона из добровольно идущей на это жертвы (исключительно редкий случай), для активации силы нужно только потратить пункт воли. Если демон агрессивен и находится в сознании, он вступит с персонажем в духовный поединок, который обыгрывается в виде продолжительной встречной проверки Человечности/Пути персонажа против воли жертвы (сложность обеих проверок равна запасу воли противника). Побеждает в этом поединке тот, кто первым набирает на три успеха больше, чем противник. Если персонаж проигрывает, попытка изгнания демона не удаётся. Если проверка персонажа оказывается провальной, демон вселяется в его тело. С помощью этой силы нельзя изгнать демона из самого себя. Кроме того, эта сила не действует на Зверя и альтернативные личности (например, возникающие в результате психических расстройств).

Победив, персонаж тратит ещё один пункт воли и вселяет извлечённого демона в новую материальную тюрьму — предмет, животное или разумное существо. Это необходимо проделать в течение двух ходов с момента извлечения демона. Если этого не произойдёт, демон вырвется на свободу… Или сам отыщет себе новое пристанище (например, тело персонажа-салюбри). Если персонаж вселяет извлечённого демона в существо, которое, скорее всего, будет страдать из-за нового «соседства», рассказчик может инициировать проверку моральной деградации (сложность 8), если сочтёт, что такой поступок противоречит моральным принципам персонажа. Провал этой проверки — помимо обычных последствий — вдобавок выпустит демона на свободу.

••••• •• Обновление жизненной энергии

На этом уровне Дисциплины Салюбри нет нужды возиться с каждым повреждением по отдельности. Прикоснувшись к раненому и сосредоточившись на токах благотворной мистической энергии, вампир может в мгновение ока даровать телу пациента полное исцеление.

Правила: персонаж касается жертвы, тратит пункт воли и проводит ход в полном сосредоточении. В конце хода он исцеляет все полученные жертвой повреждения, в том числе губительные. Если до конца хода персонаж предпримет любое другое действие помимо наложения рук, исцеления не произойдёт и пункт воли будет потрачен впустую. Персонаж может применять эту силу к самому себе.

••••• ••• Безопасный путь

Салюбри способны излучать умиротворяющую ауру, которая позволяет им выглядеть располагающе и безобидно. Люди в толпе бессознательно обходят их стороной, преследователи теряют интерес к погоне, а случайные знакомые загораются желанием помочь. Если же враги захотят причинить вампиру вред, окружающие с готовностью встанут на его защиту.

Правила: эта сила всегда активна, но персонаж при желании может деактивировать её в любой момент. Пока сила действует, любой индивид из толпы (в данном случае под «толпой» имеется в виду десяток ближайших к персонажу людей), который захочет причинить персонажу вред, должен пройти встречную проверку своей воли против воли персонажа (сложность обеих проверок равна 6). Если выигрывает противник, он может действовать как обычно. Если выигрывает персонаж, то каждый оставшийся у него успех уменьшает пул проверок всех враждебных действий противника на один d10 — противник под действием этой силы просто теряет к персонажу интерес. Если противник, скажем, следил за персонажем, то под действием этой силы он начинает активно смотреть по сторонам, размышляя, не заняться ли ему чем-нибудь более интересным.

Эта сила также помогает персонажу с поисками помощи или убежища. Чтобы активировать этот аспект силы, персонаж должен пройти проверку обаяния + красноречия (сложность 7). Каждый полученный успех снизит сложность следующей подходящей социальной проверки на один пункт. Подходящими считаются проверки, связанные с самыми невинными и безобидными просьбами о помощи. Иными словами, воспользовавшись этой силой, персонаж сможет получить бесплатный ночлег или добрый совет, но никак не скидку на героин или партию контрабандного оружия. Эффект этой силы сохраняется до конца ночи и действует только на незнакомцев и тех, кто знаком с персонажем понаслышке. Любой, кто узнаёт персонажа настолько, чтобы сложить о нём собственное мнение, становится невосприимчивым к воздействию этой силы.

••••• •••• Отворение оков плоти

Некоторые старейшины-салюбри обладают (или, по крайней мере, обладали) настолько глубоким пониманием связи души и тела, что могли размыкать её, навсегда освобождая дух от оков плоти. Освобождённая душа получала полную свободу, возможность исследовать мир в виде астральной проекции и в любой момент могла вознестись, навсегда оставив земное бытие позади. Большинство тремеров и многие осторожные Сородичи считают, что все эти разговоры об освобождении — это всего лишь способ уговорить добровольца принять участие в ритуале, истинной целью которого является пленение изгнанной из тела души в параллельном измерении реальности.

Правила: персонаж и его жертва (обязательно доброволец) должны провести как минимум один час в состоянии глубокой медитации — этот ритуал необходим для того, чтобы разделить душу и тело, не причинив им вреда. За это время персонаж должен потратить количество пунктов крови, равное удвоенному показателю воли жертвы.

Душа жертвы покидает тело и оказывается в астрале, как если бы жертва использовала силу «Психическая проекция» (Ясновидение 5 — см. стр. 255). Разделение души и тела перманентно и необратимо. С точки зрения правил, освобождённая душа действует точно так же, как астральная проекция жертвы. Единственное отличие — это отсутствие серебряной нити, поскольку освобождённая душа, в отличие от астральной проекции, больше не привязана к своему телу. Если в результате сражения запас пунктов воли освобождённой души падает до нуля, душа растворяется в астрале, её показатель воли снижается на один пункт, а через год и один день она появляется там, где навсегда рассталась со своим телом. Как только показатель воли освобождённой души снижается до нуля, она погибает окончательно и бесповоротно.

Применять эту силу можно только против смертных (не считая магов) и вампиров, достигших Голконды. Кроме того, жертва должна идти на это добровольно, полностью осознавая, что результат воздействия этой силы будет постоянным и необратимым. В момент активации силы тело жертвы впадает в кому (или торпор), а на рассвете умирает (или — если жертва была вампиром — рассыпается в прах). Оставшуюся в теле кровь можно выпить, но даровать ему Становление или совершить

над ним диаблери не получится. Освобождённая душа не является призраком и может в любой момент вознестись, отправившись навстречу тому, что ожидает её по ту сторону смерти.

Если персонаж достиг Голконды, он может использовать эту силу в отношении себя самого.

Огам

Огам — это клановая Дисциплина Лианнан, и они не делятся её секретами с чужаками. Кое-кто утверждает, что это вообще невозможно, поскольку силы Огама неразрывно связаны с изъяном, присущим вампирам этой линии крови. Дело в том, что в момент Становления все лианнан получают частицу некогда великого и могучего тёмного духа лесов. Огам позволяет вампирам прибегать к могуществу этого духа и его свободных сородичей.

Огам по сути своей — это разновидность кровавого чародейства; она далеко не столь универсальна и могущественна, как Тауматургия Тремер (и, если уж на то пошло, чародейские Дисциплины других кланов), но на своей территории лианнан — весьма грозный противник. Если лианнан находится на расстоянии более 80 километров от своей родной территории, сложность всех связанных с Огамом проверок возрастает на один пункт, поскольку эманации лесного духа конфликтуют с эманациями незнакомых и неподвластных ему местных духов.

• Освящение рощи

Лианнан, вооружённый этой способностью, может использовать силу своей крови для того, чтобы пробудить духов растений, обитающих на его территории. Пробуждённые духи будут защищать вампира от любых врагов. Трава станет хватать их за ноги, кусты — цепляться за одежду, а деревья — размахивать ветвями и шуметь, стремясь ударить или хотя бы сбить с толку. Как правило, для пробуждения духов лианнан должен либо рассечь себе запястье и, размахивая руками в дикой пляске, обрызгать всё вокруг своей кровью, либо порезать ладонь, и, окропляя кровью свои следы, обойти по расходящейся спирали область, духов которой он хочет пробудить.

Правила: персонаж тратит от одного до трёх пунктов крови, предпринимая описанные выше действия. Один пункт крови пробудит духов в области диаметром 3 метра; два пункта крови — 6 метров; три пункта крови — 12 метров. Ритуал, которым полагается сопровождать активацию силы, длится один ход за каждый потраченный в процессе пункт крови.

Проведя ритуал, персонаж проходит проверку обаяния + выживания (сложность 6). В случае успеха духи пробуждаются и начинают мешать незваным гостям: пул всех проверок противников, оказавшихся в освящённой области, уменьшится на два d10. Кроме того, каждый противник, входя в освящённую область, должен пройти проверку выносливости + атлетики, чтобы избежать атаки местной флоры (урон 3, лёгкие повреждения), — если, конечно, местная флора вообще способна нанести подобный урон (например, кусты и деревья с этим вполне справятся, а вот травянистая лужайка вряд ли). В случае провала проверки активации силы разъярённые духи обрушат свой гнев на персонажа, а не на его врагов.

Сила остаётся активной до конца сцены.

•• Алые узоры

Лианнан собственной кровью рисует на своей коже огамические символы и мистические знаки, призывая духов войны на битву. Привлечённые боевой раскраской духи позволяют вампиру не обращать внимания на раны, помогают сопротивляться позывам Зверя и, конечно, обращают свою ярость в оружие, беспощадно разящее самых грозных врагов.

Правила: персонаж тратит один пункт крови, проводит всю сцену, нанося на кожу боевую раскраску, и проходит проверку интеллекта + оккультизма (сложность 7). Каждый полученный успех позволяет ему игнорировать один пункт модификатора здоровья и снижает на один пункт сложность проверок, связанных с попытками сопротивления Ротшреку. Этот эффект сохраняется до конца сцены. Если за это время персонаж получит более четырёх повреждений, письмена сотрутся, духи покинут тело вампира и сила перестанет действовать.

Кроме того, персонаж может воззвать к ярости духов и обрушить её на врага — каждый полученный в результате активации силы успех позволяет увеличить пул проверки урона одной атаки в ближнем бою на один d10. Пока сила активна, этот эффект можно применить только один раз.

••• Начертание проклятья

Лианнан собственной кровью пишет на своей коже имя намеченной жертвы, используя любой язык и алфавит по своему усмотрению. Увидев эту кровавую надпись, жертва привлечёт внимание злых духов, которые немедленно сплетут вокруг неё своё проклятье.

Правила: персонаж тратит три пункта крови, чтобы написать имя жертвы на своей коже так, чтобы та могла его увидеть, — иначе сила просто не сработает. В процессе написания имени персонаж выбирает, какое именно проклятье он хочет обрушить на жертву (см. далее). Проклятие начинает действовать сразу после того, как жертва увидит своё имя, написанное кровью на теле персонажа. Жертва не обязана знать язык или алфавит, но сумев прочесть и понять надпись, она может пройти

проверку смекалки + оккультизма, чтобы попытаться нейтрализовать проклятие.

Успешно наложенное проклятье будет держаться до тех пор, пока кровавая надпись не смоется, не сотрётся или не станет нечитаемой (что непременно случится, как только персонаж получит более трёх повреждений). Эффект проклятия зависит от того, на какую часть тела нанесена кровавая надпись с именем жертвы.

- **Проклятие тела**: надпись наносится на руку, ногу или живот. Тело жертвы становится слабым и немощным. Если жертва — смертный, то сложность всех физических проверок возрастает на два пункта, а все модификаторы здоровья увеличиваются на один пункт. Если жертва — вампир, то она теряет возможность тратить пункты крови (кроме того пункта крови, который каждый вампир тратит с наступлением ночи на поддержание жизнедеятельности своего неживого организма).
- **Проклятие разума**: надпись наносится на лоб. Разум жертвы раскалывается на куски, и теперь ей придётся тратить пункт воли каждый раз, когда она захочет пройти проверку любого знания или активировать любую магическую способность (в том числе любую вампирскую Дисциплину, кроме Мощи, Стойкости и Стремительности). Обратите внимание, что этот пункт воли не обеспечивает гарантированный успех — он всего лишь позволяет пройти проверку.
- **Проклятие голоса**: надпись наносится на горло. Жертва лишается голоса. Она может мычать, рычать, стонать и т. п., но не может произнести ни единого членораздельного слова.
- **Проклятие души**: надпись наносится вдоль грудины или над сердцем. Жертва теряет власть над своим Зверем — сложность всех проверок, связанных с попытками сопротивляться ярости, возрастает на два пункта. Если жертва не является вампиром, то её обуревает животный ужас, заставляющий её бежать прочь с территории персонажа — если, конечно, она не пройдёт проверку смелости (сложность 8).

•••• Луна и Солнце

Жизнь вампира находится во власти двух небесных тел — губительного Солнца и светозарной Луны. Лианнан может нанести на своё тело символы этих светил. Дары духа Луны, единственного неизменного друга любого вампира, зависят от фазы Ночной колесницы, а дары духов Солнца защищают от огненной ярости Дневной звезды.

Правила: персонаж тратит три пункта крови и в течение 15 минут наносит на своё тело символ выбранного светила. Этот символ можно нанести на любую часть тела, но обязательно так, чтобы его было хорошо видно. При желании персонаж может нанести знаки обоих светил, но для этого ему понадобятся дополнительные три пункта крови и ещё 15 минут. При желании персонаж может провести этот ритуал над любым добровольцем.

Символ Солнца защищает персонажа от огня и солнечного света. Пока символ цел, персонаж, получивший повреждения от солнечного света или огня, может пройти проверку выносливости (сложность 8). В случае успеха полученные повреждения считаются тяжёлыми (в том числе с точки зрения правил, касающихся проверок на прочность). Эффект срабатывает каждый раз, когда персонаж получает подобные повреждения.

Символ Луны повышает на один пункт сложность проверок самоконтроля/инстинктов, связанных с попытками сопротивления приступам ярости (проверок смелости и сопротивления Ротшреку это не касается). Другие эффекты зависят от текущей фазы Луны.

- **Новолуние**: пул проверок ловкости и скрытности увеличивается на один d10.
- **Растущая Луна**: пул проверок смекалки и оккультизма увеличивается на один d10.
- **Полулуние**: пул проверок восприятия и хитрости увеличивается на один d10.
- **Убывающая Луна**: пул проверок обаяния и исполнения увеличивается на один d10.
- **Полная Луна**: пул проверок силы и драки увеличивается на один d10.

••••• Иссушение Земли

Древние мегалиты, ведьмины круги, зачарованные рощи — живущая внутри каждого из Лианнан частица лесного духа позволяет им не только чувствовать места, пропитанные токами мистических энергий, но и черпать эту энергию, используя её в собственных целях. Однако стоит помнить, что этот источник энергии не бесконечен, и если его иссушить, некогда цветущая и полная жизни местность вокруг него превратится в мёртвую пустошь, как если бы вампир испил до дна сосуд самой Земли. Конечно, подобные места силы интересуют не только лианнан, так что уничтожение даже одного из них может вызвать праведный гнев оборотней и магов, знавших о его существовании.

Правила: персонаж проходит проверку восприятия + оккультизма (сложность 8). Одного успеха достаточно для того, чтобы узнать, есть ли поблизости место силы (на усмотрение рассказчика, но на территории персонажа-лианнан, обладающего обширным доменом, такое место, скорее всего, есть). Если успехов больше, персонаж сможет оценить глубину этого источника энергии по шкале от 1 до 5. Если персонаж хочет «подключиться» к этому источнику энергии, он должен потратить один пункт крови и провести целую сцену, рисуя

мистические символы и чародейские печати, выполняющие функцию указующих знаков и ключей для живущей в его теле частицы духа, чтобы та могла в любой момент найти отмеченное место и передать персонажу часть дремлющей там энергии.

Как только всё будет сделано, персонаж может в любой момент пройти рефлекторную проверку восприятия + оккультизма (сложность 7). Каждый полученный успех (если их количество больше, чем показатель глубины источника энергии, лишние успехи игнорируются) даёт персонажу два d10. Эти d10 персонаж может тратить по своему усмотрению, прибавляя их к пулу любых своих проверок (за исключением проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости и Ротшрека) до конца текущей сцены. Персонаж может черпать энергию места один раз за ход, однако стоит помнить, что этот запас мистической энергии не безграничен.

Голод духа, живущего внутри Лианнан, неутолим, и в этом он ничем не уступит Зверю самого каинита — каждый уровень глубины источника позволяет персонажу получить в общей сложности десять d10, после чего запас мистической энергии иссякает, и место силы навсегда превращается в безжизненный пустырь. Подобное происшествие обязательно привлечёт внимание оборотней или магов. Если место силы не исчерпано до дна, оно полностью восстановит запас энергии, но произойдёт это не раньше чем через год с момента последнего обращения к источнику. Опустошённое место силы иссякает окончательно и бесповоротно.

••••• • Начертание забытых имён

По достижении этого уровня отношения между лианнан и его осколком духа претерпевают коренные изменения. Отныне вампир получает власть над ним и над всеми его познаниями. Древний дух Лианнан знает множество имён, принадлежащих могущественным существам из давно забытых легенд, и вампир, зная имя такого существа, обретает над ним мистическую власть. Однако злоупотреблять ей не стоит — эти существа очень опасны и могут на равных потягаться даже с могучим Сородичем из числа мафусаилов.

Дело в том, что Начертание забытых имён позволяет лишь привлечь внимание такого существа: явившись, оно вполне может не подчиниться персонажу и даже атаковать его. К подобным созданиям нужно относиться максимально почтительно и надеяться, что сам факт призыва не покажется им непростительной дерзостью.

Правила: персонаж тратит три пункта крови и проводит полчаса в глубокой медитации, истекая кровавым потом, призванным утолить голод духа Лианнан. По прошествии этого времени персонаж проходит проверку интеллекта + оккультизма (сложность 9 или 8, если персонаж уже призывал это существо прежде). В случае успеха призванное создание является на зов до окончания сцены.

Параметры сущности отдаются на откуп рассказчику. Стоит помнить, что у каждого такого существа есть свои собственные цели и желания, и многие из них не любят, когда их имя произносят всуе.

Полёт

Полёт — это уникальная, четвёртая клановая Дисциплина Горгулий. В начале игры все персонажи-горгульи получают один пункт Полёта бесплатно и могут развивать его как обычную клановую Дисциплину. Каждый дополнительный пункт увеличивает размах и размер крыльев персонажа, его грузоподъёмность и скорость полёта.

• Персонаж не летает, а парит в воздухе, как дельтаплан. Во время полёта он не может нести груз (руки нужны ему для управления полётом), а максимальная скорость полёта зависит от силы ветра и в штиль может достигать 25 км/ч.

•• Персонажу нужен разбег для того, чтобы оторваться от земли. Во время полёта он может нести до 10 кг груза, а максимальная скорость его полёта достигает 50 км/ч.

••• Персонаж без нагрузки может подняться в воздух с места; в противном случае ему понадобится разбег. Во время полёта он может нести до 25 кг груза, а максимальная скорость его полёта достигает 70 км/ч.

•••• Персонаж с нагрузкой до 25 кг может подняться в воздух с места; если нагрузка будет больше, ему понадобится разбег. Во время полёта он может нести до 45 кг груза, а максимальная скорость его полёта достигает 95 км/ч.

••••• Во время полёта персонаж без труда может нести до 90 кг груза (в том числе живого или неживого), а максимальная скорость его полёта достигает 120 км/ч.

Каждый последующий пункт полёта увеличивает максимальную нагрузку на 45 кг, а максимальную скорость — на 30 км/ч. Стоит отметить, что сами Горгульи считают Полёт не Дисциплиной, а неотъемлемым природным свойством своего крылатого тела. Полёт для них — это просто полёт, часть того, что значит быть Горгульей, и просьба обучить этой Дисциплине другого вампира может вызвать у них разве что недоумение.

Сангвинус

Сангвинус, жутковатая Дисциплина Кровных Братьев, — это дар Цимисхов своим созданиям. Довольно любопытная разновидность Преображения, Сангвинус позволяет вампирам одного круга обмениваться частями своих тел, одалживать их друг другу и объединять тела и сознания в единую коллективную сущность. Активация большинства сил этой Дисциплины — зрелище не из приятных. Обезображенная плоть, сюрреалистическое переплетение конечностей, натужно пульсирующие органы, — смертный, который становится свидетелем любого из видимых проявлений этой Дисциплины, должен успешно пройти проверку смелости (сложность 4), потратить пункт воли или спешно покинуть место действия, отчаянно борясь с рвотными позывами.

• Братская кровь

Круг Кровных Братьев — это общность куда более прочная и крепкая, чем любая стая Шабаша, связанные узами крови любовники или самая сплочённая семья гулей. У вампиров, принадлежащих к одному кругу, всё общее — плоть, разум и, конечно, кровь. При помощи этой силы члены одного круга могут использовать свою кровь для того, чтобы лечить тела своих товарищей вне зависимости от разделяющего их расстояния.

Правила: персонаж тратит пункт крови, который можно использовать для того, чтобы исцелить лёгкое или тяжёлое повреждение любого другого члена его круга. Члены круга также могут «скидываться» пунктами крови — совместно потратив пять пунктов крови (их можно копить в течение нескольких ходов), они могут излечить даже губительное повреждение, полученное одним из членов круга. Эта сила всегда активна и не требует проверок. Пункты крови, потраченные другими членами круга, не учитываются при подсчёте пунктов крови, которые персонаж может потратить за ход.

•• Октопод

Кровные Братья могут одалживать друг другу свои органы и части тел. Однако нужно это не для лечения после сражения, а для повышения эффективности во время него. Столкнувшись с Кровными Братьями, противники могут увидеть, как один из них крепко встаёт на четыре ноги, обретая непоколебимую устойчивость; другой потрясает дополнительной парой рук, способной блокировать или парировать любую атаку; третий таращит во все стороны глаза, дающие ему полный панорамный обзор, а четвёртый скалит второй рот, при помощи которого любой сосуд можно опустошить вдвое быстрее. Конечно, Франкенштейн, раздавший все свои конечности и органы товарищам по кругу, превратится в слепой и немой обрубок плоти, валяющийся где-то на краю поля битвы, но сами Кровные Братья принимают это как должное.

Правила: донор тратит по одному пункту крови за каждую конечность или орган, которые он хочет одолжить. Этим уровнем Дисциплины достаточно владеть одному донору — его реципиентом может быть любой член круга. Одолженные органы появляются у реципиента в конце хода на любом участке тела по выбору реципиента: глаза могут появиться на затылке, рот — на ладони и т. д. Эта сила не позволяет проводить дополнительную атаку за ход, но вариантов её проявления очень много: это и расширенное восприятие, и увеличенная скорость потребления крови, и дополнительные руки, которыми можно держать оружие или хватать врагов. При помощи этой силы можно одолжить только конечности и наружные органы — сердце, желудок, мозг и другие внутренние органы одолжить не получится.

••• Гештальт

Кровные Братья образуют коллективный разум; эта способность является одной из их основополагающих свойств. Гештальт — это сила, при помощи которой Франкенштейны формируют единое сознание, позволяющее им безмолвно и безупречно координировать свои усилия во время битвы и действовать согласованно, в унисон, дополняя и поддерживая друг друга.

Правила: эта сила обеспечивает кругу Кровных Братьев сразу несколько преимуществ, но для того, чтобы она сработала, каждый член круга должен потратить по одному пункту крови. Если хотя бы один из них не хочет или не может потратить кровь, сила не срабатывает. Если один из Кровных Братьев встречает Окончательную смерть, он выбывает из круга, то есть для активации этой силы кровь должны тратить только те Франкенштейны, что ещё «живы». Успешно активированная сила действует до конца сцены. Пока она активна, все участники круга получают следующие преимущества:

- Применяя Доминирование, Величие и другие подобные Дисциплины против любого члена круга, противник должен преодолеть сопротивление кровного брата с самым высоким показателем воли вне зависимости от того, на кого из членов круга он пытается воздействовать. Даже если это не поможет, то Франкенштейн, поддавшийся внешнему воздействию, просто выпадает из гештальта, который продолжает объединять всех остальных членов круга. Этот ментальный «предохранитель», судя по всему, был встроен намеренно, чтобы адепт Доминирования не смог одним махом взять под контроль целый круг.
- Сложность любых проверок восприятия для всех членов круга снижается на три пункта, поскольку все члены круга имеют доступ к органам чувств всех своих кровных братьев.

- Сосредоточившись, Франкенштейн может одолжить другому члену круга любую свою способность. Например, вампир, обладающий фехтованием 4, но не участвующий в сражении, может одолжить его своему товарищу, чтобы тот мог проходить проверки этой способности, как если бы она была его собственной.
- Объединившись в Гештальт, Кровные Братья получают возможность общаться друг с другом телепатически, координируя свои действия с безупречной слаженностью и точностью. С точки зрения правил это означает, что для всех членов круга требуется только одна проверка инициативы, причём с учётом показателя инициативы кровного брата с самым высоким значением этого параметра (см. стр. 290).

Обратите внимание, что для активации Гештальта этим уровнем Дисциплины достаточно владеть только одному члену круга. Однако если персонаж не обладает этой силой, для «подключения» к активированному Гештальту ему придётся пройти проверку смекалки + оккультизма (сложность 7). В случае неудачи он сможет получать в долг чужие способности, но не сможет пользоваться другими преимуществами Гештальта.

•••• Поступь Каина

Чародейская теория, практическим воплощением которой стали Кровные Братья, составляет пространный философский трактат о природе индивидуальности, свободы воли и гематологии. Согласно этой теории, круг Франкенштейнов — это не группа вампиров, а один Сородич, обладающий несколькими телами. Соответственно, любая из присущих им характеристик в любой момент должна рассматриваться не как факт, а как своеобразный континуум. Иными словами, круг — это, скажем, не трое вампиров Двенадцатого, Одиннадцатого и Тринадцатого поколений, это «коллективный вампир» Девятого поколения. Конечно, метафизические обоснования такого подхода способны вызвать головную боль даже у самого стойкого каинита, но объективная истина в подобных утверждениях всё же есть — Кровные Братья действительно могут черпать силу Крови своего круга, понижая своё поколение за счёт остальных и получая способность тратить кровь так, как это под силу только старейшинам.

Правила: каждый член круга может «одолжить» одну ступень своего поколения другому члену круга. Если рассматривать приведённый выше пример, то вампир Одиннадцатого поколения может взять взаймы по одной ступени у двух своих товарищей по кругу и стать вампиром Девятого поколения, а если то же самое захочет сделать вампир Тринадцатого поколения, он станет вампиром Одиннадцатого поколения. При помощи этой силы ни один вампир не может достичь поколения старше Четвёртого вне зависимости от размеров круга. Кроме того, вампир Тринадцатого поколения, одолживший ступень своего поколения другому члену круга, временно становится вампиром Четырнадцатого поколения и получает одноимённый недостаток (см. стр. 517). Вампиры Четырнадцатого поколения не могут одалживать своё поколение, но могут принимать чужое.

Как и в случае с силой «Гештальт», этим уровнем Дисциплины достаточно владеть только одному члену круга. Если персонаж не обладает этой силой, ему придётся пройти проверку выносливости + шестого чувства (сложность 7). В случае неудачи он не сможет ни одалживать свои ступени поколения, ни получать чужие.

••••• Кровное единство

Кровные братья объединяются в гигантское чудовище, похожее на гору беспорядочно перемешанных конечностей, органов и кровоточащей плоти. Этот многоногий, многорукий и многоглавый великан бросается на врагов, сокрушая всё и пожирая всех, кто окажется у него на пути. Члены Шабаша, которым уже доводилось иметь дело с Кровными Братьями, знают, что слившиеся Франкенштейны разъединяются, только если им приказать. Судя по всему, Кровное единство — это и есть то состояние, к которому стремится каждый член круга.

Правила: каждый вампир круга, который желает присоединиться к Кровному единству, тратит три пункта крови. Процесс слияния занимает три хода, после чего чудовище принимает окончательную форму и начинает действовать. Действиями единства управляет один из входящих в его состав вампиров (тот, что принадлежит к старшему поколению). Поколение самого чудовища равно младшему поколению единства минус одна ступень за каждого входящего в его состав вампира (не считая первого). Если рассматривать приведённый выше пример, то управлять кровным единством этих троих Франкенштейнов будет вампир Одиннадцатого поколения; к тому же поколению будет принадлежать и само чудовище (13-2=11).

Показатели силы, выносливости и восприятия чудовища равны соответствующим показателям управляющего единством вампира плюс один пункт за каждого входящего в единство вампира (не считая первого). Ограничения, связанные с поколением чудовища, не распространяются на его характеристики — благодаря своим огромным размерам оно вполне может обладать показателем силы 7, а то и больше. Пул всех физических проверок чудовища увеличивается на один d10 за каждого вампира, входящего в состав единства (не считая первого). Если чудовище предпринимает несколько действий одновременно, то увеличивается общий пул, а не пул каждого отдельного действия.

Для того чтобы создать Кровное единство, этим уровнем Дисциплины достаточно владеть только одному члену круга. Органы и части тел вампиров, которые участвуют в единстве, сливаются и перемешиваются самым причудливым и непредсказуемым образом — перепуганные до полусмерти свидетели упоминали такие чудовищные детали, как рты на концах многосуставных рук и торчащие во все стороны глаза на длинных мясистых стебельках. Рассказчик имеет полное право приписывать чудовищу любые особые преимущества (и изъяны), обусловленные необычным строением его тела.

Чудовище, созданное при помощи этой силы, нельзя парализовать ударом кола в сердце. Во-первых, у него слишком много сердец, а во-вторых, они слишком непредсказуемо расположены, так что пронзить даже одно из них можно разве что случайно. Чудовище обладает семью уровнями здоровья, плюс ещё двумя уровнями «помят» за каждого входящего в единство вампира (не считая первого). Объединившись при помощи этой силы, кровные братья могут поддерживать кровное единство до конца сцены (или дольше, если рассказчик решит, что никто не приказал им разъединиться).

Спиритус

Эта Дисциплина открывает вампирам миры и видения — и источники пропитания, — о существовании которых большинство Сородичей даже не догадывается. Вампиры в духовном смысле мертвы и не способны создавать жизнь, однако разработанные Анграа-Майнью шаманские ритуалы позволяют Сородичам устанавливать духовную связь между миром нежити и дышащим, полным жизни миром, раскинувшимся вокруг них. Конечно, Спиритус — это лишь бледная тень искусства смертных шаманов, но недооценивать могущество этой Дисциплины точно не стоит.

• Помощь духов

Духи повсюду, просто они невидимы для живых (и неживых) существ. Эта сила позволяет вампиру пробудить дух, обитающий внутри того или иного предмета, и сделать так, чтобы этот предмет служил лучше и эффективнее. Конечно, это не значит, что пробудившийся дух непременно воспылает к вампиру добрыми чувствами, но анграа-майнью это, как правило, интересует в самую последнюю очередь.

Правила: персонаж прикасается к предмету, тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + оккультизма (сложность 6). Каждый полученный успех даёт персонажу один d10. Эти d10 персонаж может тратить по своему усмотрению, прибавляя их к пулу проверок, в которых применяется «пробуждённый» предмет. Например, если персонаж применит эту силу к своему пистолету и получит три успеха, он сможет пройти либо три проверки стрельбы из этого пистолета с одним дополнительным d10, либо одну проверку с двумя d10 и одну с одним, либо одну проверку с тремя дополнительными d10. Неиспользованные d10 «сгорают» в конце сцены, а если применить эту силу к одному предмету несколько раз, персонаж не получит дополнительных d10 (эффект последующего применения силы просто замещает собой эффект предыдущего). Впрочем, персонаж может применить эту силу к нескольким разным предметам — главное, чтобы ему хватило пунктов крови.

•• Призыв тотемного зверя

Вампиры могут и не понимать разницу между обычным и тотемным животным, но духи агрессивных животных с радостью являются на зов, если нужно подраться, а любознательные — если нужно куда-нибудь пробраться или за кем-нибудь проследить. Эта сила позволяет анграа-майнью призывать себе на помощь духов местных животных и пользоваться их природными способностями в собственных целях.

Тотемный зверь принимает облик соответствующего животного, получает все присущие этому зверю способности и подчиняется простым телепатическим командам вампира, который его призвал. Тотемный зверь сообразительнее простого животного того же вида, но не слишком: до человеческого разума ему всё же далеко.

Правила: тотемный зверь должен принадлежать к виду, обитающему в данной местности: тот факт, что в местном зоопарке есть тигр, ещё не означает, что в его окрестностях обитают тотемные духи-тигры. Персонаж тратит пункт крови и проходит проверку обаяния + обращения с животными (сложность 7). Количество полученных успехов определяет, насколько долго тотемный зверь останется в материальном обличье (см. таблицу). Материальные тела тотемных зверей обладают тем же количеством уровней здоровья, что и обычные животные того же вида (см. стр. 417). Если тотемный зверь оказывается при смерти, он развоплощается.

Успехи	Длительность
1 успех	Один ход
2 успеха	Пять ходов
3 успеха	Один час
4 успеха	Одна ночь
5 успехов	Одна неделя

••• Дар зверя

Вместо того чтобы взывать к духам зверей, вампир получает возможность перенимать их отдельные черты. С помощью этой силы вампир может становиться быстрее, сильнее и выносливее, а также демонстрировать уникальные способности, присущие местным животным.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку манипуляции + оккультизма (сложность 7). В случае успеха персонаж активирует эту силу на один ход, плюс ещё один ход за каждый дополнительный успех (если не сказано иное). Некоторые примеры даров приведены ниже, но рассказчик и игроки (при желании, конечно) вольны придумывать свои собственные дары.

- **Зубы бобра**. Зубы персонажа становятся настолько острыми и прочными, что могут прокусить что угодно (урон от укуса при этом не изменяется).
- **Кожа хамелеона**. Персонаж получает возможность изменять цвет кожи, чтобы лучше сливаться с окружающей обстановкой. Сложность проверок скрытности, связанных с попытками спрятаться, снижается на два пункта.
- **Заячьи уши**. Слух персонажа обостряется, позволяя ему слышать каждый шорох. Сложность проверок восприятия, связанных со слухом, снижается на два пункта.
- **Соколиный глаз**. Зрение персонажа обостряется, позволяя ему замечать мельчайшие детали с огромного расстояния. Сложность проверок восприятия, связанных со зрением, снижается на три пункта.
- **Свирепость кугуара**. Сложность всех проверок смелости снижается на два пункта.
- **Прыгучесть лягушки**. Персонаж получает возможность прыгать втрое дальше и выше, чем обычно (см. стр. 280).
- **Собачий нюх**. Обоняние персонажа становится поистине сверхъестественным — при желании он может даже взять нужный след, пройдя проверку восприятия + выживания (сложность по усмотрению рассказчика).
- **Змеиный яд**. Кусая жертву, персонаж впрыскивает ей смертельный яд, который каждый ход наносит два повреждения (см. стр. 322). Яд действует до тех пор, пока его не нейтрализуют, не выведут из организма или пока действие силы не прекратится.
- **Стрёкот сверчка**. Персонаж получает возможность производить резкий неприятный звук, способный оглушить всякого, кто окажется рядом. Если жертва не пройдёт проверку воли (сложность 7), то до конца следующей сцены сложность всех её проверок восприятия, связанных со слухом, возрастёт на четыре пункта.
- **Проворство белки**. Персонаж может без страха лазать по деревьям, прыгать с ветки на ветку и ходить по канату. Сложность всех соответствующих проверок атлетики снижается на два пункта.
- **Сила медведя**. Показатель силы персонажа увеличивается на два пункта.
- **Прыткость оленя**. Скорость бега персонажа увеличивается вдвое.

•••• Духовный голод

Духи — предположительно — обитают повсюду; у каждой рубашки, у самого воздуха, которым дышат живые существа, есть свой дух. Ангра-Майнью могут пожирать этих духов, восстанавливая за их счёт собственные душевные силы. Конечно, дух в результате погибает, но Кошек это не слишком заботит.

Правила: персонаж проходит проверку манипуляции + запугивания (сложность 8). Каждый успех позволяет ему восстановить один пункт воли, но каждая активация этой силы уничтожает одного духа.

••••• Дикий зверь

Постигнув этот уровень Дисциплины, ангра-майнью получает возможность превращаться в ловкого, поджарого и очень сильного двуногого зверя. Шея вампирши превращается в мощный загривок, лицо становится похожим на кошачью морду, а на пальцах отрастают острые когти. В этом виде ангра-майнью становятся ещё более грозными хищниками, чем обычно. Животные боятся Дикого зверя, а для смертного Сородич в таком обличье выглядит истинным чудовищем — если, конечно, тот вообще успевает хоть что-нибудь разглядеть.

Правила: персонаж тратит два пункта крови; проверка активации не требуется. Сила персонажа увеличивается на три пункта, а ловкость и выносливость — на два. Привлекательность падает до нуля, а показатель манипуляции снижается на три пункта. Пул проверок урона от укуса персонажа увеличивается на один d10, а удар когтями наносит губительные повреждения. Кроме того, персонаж получает возможность видеть в темноте, а сложность всех проверок, связанных с обонянием, слухом и зрением, снижается на два пункта. В течение ночи персонаж может находиться в облике Дикого зверя на протяжении времени, равного его показателю воли (в часах).

Танатозис

Танатозис — это уникальная Дисциплина линии крови Самеди, и её история неразрывно связана с идентичностью и историей Мертвяков. Несмотря на то, что Танатозис имеет самое непосредственное отношение к смерти и процессам увядания и распада, ни один из вампиров клана Джованни, похоже, так и не стал адептом этой Дисциплины. Конечно, со стороны кажется, что кому, как не Некромантам, интересоваться силами подобного рода, но на деле Джованни всегда ненавидели Мертвяков и никогда

им не доверяли, а Самеди всегда выражали своё отношение к Некромантам, осыпая их чёрной руганью и презрительно сплёвывая кровью себе под ноги. Естественно, вероятность плодотворного обмена опытом и информацией в таких условиях стремилась и продолжает стремиться к нулю.

• Ведьмины морщины

Из-за непрестанного гниения плоть персонажа становится очень податливой. Самеди научились обращать эту особенность себе на пользу и хранить различные предметы внутри своих собственных тел. Кроме того, немного помяв, сместив и подтянув свою разлагающуюся плоть, Самеди может изменить черты своего лица (запах и цвет, конечно, останутся прежними). Другие Сородичи тоже могут изучить эту силу, но поскольку обычные вампиры лишены «преимуществ», связанных с обладанием обвисшей, отстающей зловонными клочьями плотью, бугры и складки на месте созданных этой силой потайных карманов могут оказаться достаточно заметными.

Правила: персонаж тратит один пункт крови и проводит ход, разминая и растягивая свою кожу и плоть. Если при помощи этой силы персонаж хочет изменить свои черты лица, он должен пройти проверку выносливости + хитрости (сложность 8). В случае успеха этой проверки сложность всех проверок, связанных с узнаванием персонажа в лицо, повысится на один пункт, а продлится эффект на протяжении времени, равного количеству полученных успехов (в часах). Если персонаж хочет спрятать в своём теле какой-нибудь небольшой предмет (скажем, бумажник, конверт или лёгкий пистолет), то проверка активации и продолжительность эффекта будут теми же, а сложность всех проверок, связанных с попытками обнаружить спрятанный предмет визуально или на ощупь (например, во время личного досмотра), возрастает на два пункта.

•• Гниение

Одного касания персонажа достаточно, чтобы обрушить на выбранную жертву всю неумолимую мощь увядания и распада. Волосы и зубы начинают выпадать, плоть гниёт, а кожа покрывается отвратительной плесенью. Внешние проявления этой силы выглядят ужасно, а воздействие, которое она оказывает на живых и неживых существ, самым пагубным образом сказывается и на самочувствии жертвы, и на отношении к ней со стороны окружающих.

Правила: персонаж касается жертвы, тратит пункт крови и проходит проверку ловкости + медицины (со сложностью, равной выносливости + Стойкости жертвы). В случае успеха жертва получает одно тяжёлое повреждение, а её привлекательность снижается на один пункт. Если жертва — вампир, то утраченная таким образом привлекательность восстанавливается самостоятельно, по одному пункту каждую ночь; если жертва — смертный, то восстановить утраченную привлекательность ей поможет разве что пластическая хирургия. Если смертный в результате воздействия этой силы получает хотя бы три тяжёлых повреждения за одну сцену, у него может развиться гангрена или другое столь же мерзкое и опасное заболевание.

Эту силу также можно применять к растениям: под её воздействием они вянут, гниют и засыхают прямо на корню. Эту силу нельзя использовать против предметов, будь то машины, деревянные колья или что-либо ещё.

••• Пепел к пеплу

Эта сила позволяет персонажу превратиться в кучу жирной и липкой белёсой пыли. Пребывая в этом обличье, персонаж не может двигаться и лишь с большим трудом воспринимает то, что происходит вокруг него, но зато обладает полной невосприимчивостью к огню и солнечному свету (в некоторых ситуациях эту силу можно использовать как чрезвычайно эффективный путь к отступлению). Однако с этой силой нужно быть осторожнее — если пепел развеять или разбросать, вампир может не суметь собраться обратно.

Правила: для того чтобы обратиться в пепел, персонаж должен потратить два пункта крови и сосредоточиться на один ход. Обратившись в пепел, персонаж должен проходить проверку восприятия + бдительности (сложность 9) всякий раз, когда захочет узнать, что происходит вокруг. Обратная трансформация также длится один ход. Если пепел находится в какой-нибудь закрытой ёмкости (например, в погребальной урне), тело персонажа, трансформируясь, просто разорвёт её изнутри. Если по тем или иным причинам часть пепла будет утрачена, каждые десять процентов недостачи приведут к тому, что персонаж, трансформировавшись обратно в вампира, лишится одного уровня здоровья и потеряет один пункт крови. Каждый утраченный таким образом уровень здоровья рассказчик может изобразить в виде недостающих органов или частей тела (любых, за исключением головы и сердца). Каждый утраченный таким образом уровень здоровья можно восстановить, потратив пять пунктов крови (вместе с ними заново отрастут и недостающие органы и части тела персонажа).

•••• Омертвение

Мертвяки могут калечить и убивать своих врагов, иссушая их плоть. Эта сила действует и на смертных, и на вампиров, поэтому многие Сородичи, привыкшие считать себя неуязвимыми для столь вульгарных явлений, как увядание и смерть, относятся к ней с плохо скрываемым страхом.

Правила: персонаж должен коснуться конечности, которую он намерен умертвить, потратить пункт воли и пройти проверку манипуляции + медицины (со сложностью, равной выносливости + Стойкости жертвы). Если в результате этой проверки персонаж получает один или два успеха, он наносит жертве одно лёгкое повреждение (проверка на прочность работает как обычно). Если успехов больше, персонаж успешно умерщвляет выбранную конечность жертвы, но сама жертва при этом не получает никаких повреждений.

Если жертва — вампир или иное сверхъестественное существо, то омертвение пройдёт на следующую ночь; если же жертва — смертный (в том числе маг), то эффект становится постоянным (теперь от него удастся избавиться, только воспользовавшись каким-нибудь сверхъестественным методом лечения). Если при помощи этой силы умертвить руку или ногу жертвы, эта конечность иссохнет и станет бесполезной; если умертвить голову, то смертный погибнет на месте, а вампир потеряет по два пункта всех ментальных характеристик и лишится возможности пользоваться любыми Дисциплинами, кроме Стремительности, Стойкости и Мощи. Многократное применение этой силы к уже умерщвлённой конечности ничего не даст.

••••• Некроз

Эта сила — более мощная и опасная разновидность силы «Гниение» — заставляет плоть жертвы гнить, отставать от костей и расползаться зловонными клочьями. Достаточно обширный некроз может даже лишить жертву возможности двигаться.

Правила: персонаж касается жертвы, тратит два пункта крови и проходит проверку ловкости + медицины (со сложностью, равной выносливости + Стойкости жертвы). Каждый успех означает, что жертва получает одно тяжёлое повреждение. Кроме того, от количества полученных успехов зависит, насколько серьёзным будет дополнительный эффект силы.

Успехи	Эффект
1 успех	Дополнительного эффекта нет.
2 успеха	Привлекательность жертвы снижается на один пункт.
3 успеха	Привлекательность и ловкость жертвы снижаются на один пункт.
4 успеха	Привлекательность, ловкость и сила жертвы снижаются на один пункт.
5+ успехов	Привлекательность жертвы снижается на два пункта, а ловкость и сила — на один пункт.

Пункты характеристик восстанавливаются по мере того, как жертва исцеляет полученные из-за воздействия этой силы повреждения. Если сила или ловкость

жертвы снижаются до нуля, жертва практически теряет возможность двигаться — в этом состоянии она может лишь ползать, перекатываться с бока на бок, использовать Дисциплины и тратить кровь.

••••• • Коварная зараза

Среди Сородичей упорно ходят слухи о том, что Самеди, особенно старейшины, переносят ужасные инфекционные заболевания и что одного их касания достаточно, чтобы подхватить опасную даже для вампира заразу. Причиной подобных слухов вполне может быть эта сила — она позволяет Самеди использовать Гниение, Омертвение и Некроз не сразу же, а с отсрочкой, так, чтобы сила сработала через несколько часов, дней или даже недель после активации. Чаще всего Мертвяки используют Коварную заразу для того, чтобы исподтишка проклинать врагов или как страховку на случай, если наниматель откажется платить.

Правила: активировав силу «Гниение», «Омертвение» или «Некроз», персонаж при желании может «отложить» её срабатывание на срок, равный показателю его выносливости (в месяцах). В течение этого срока персонаж может в любой момент потратить пункт крови, чтобы пробудить активированную ранее силу. Если персонаж не сделает этого до истечения указанного выше срока, Коварная зараза покинет жертву и отложенная сила просто не сработает.

••••• •• Прах к праху

Благодаря этой силе Самеди, превратившийся в пепел, сохраняет плотность, сознание и даже способность перемещаться с места на место. Конечно, эта сила производит отнюдь не столь поразительное впечатление, как, скажем, Чудовищный облик Цимисхов (Преображение 4 — см. стр. 197), но сообразительный Мертвяк вполне способен найти ей массу применений.

Правила: превратившись в кучу пепла, персонаж сохраняет сознание и возможность использовать любые Дисциплины, которыми только способна воспользоваться куча пепла. Так, например, благодаря Величию куча будет выглядеть настолько впечатляюще, что ни одна горничная в здравом уме не посмеет смести её в совок и выбросить в мусорное ведро. Плотность пепла делает кучу неуязвимой даже перед самыми сильными ветрами, а любые попытки разбросать её потребуют встречной проверки против силы + Мощи + выносливости + Стойкости персонажа. Кроме того, пребывая в облике кучи праха, персонаж может перемещаться, как если бы эту кучу сдувал сильный ветер (впрочем, персонаж может перемещаться в любом направлении, вне зависимости от направления и наличия ветра); перемещаясь, куча может проникать сквозь самые узкие щели и отверстия. В остальном эта сила работает точно так же, как Пепел к пеплу.

••••• ••• Гнилая кабала

Традиция создания слуг-зомби — одна из древнейших мистических практик вуду, но искусство оживления мертвецов, которое демонстрируют старейшины Самеди, способно посрамить самых могущественных унганов. Мертвяк способен не только оживить покойника, но и сделать его своим верным рабом. Оживлённый зомби не слишком сообразителен, не очень проворен, но крепок, силён и беззаветно предан своему повелителю.

Правила: первый способ применения этой силы позволяет персонажу оживить мертвеца при помощи собственной крови. Труп должен быть относительно свежим, не старше, чем [выносливость персонажа] недель с момента смерти. Как только персонаж потратит три пункта крови, труп оживёт. Зомби обладает теми же физическими характеристиками, что и при жизни, однако разум его несколько притупляется (все ментальные характеристики снижаются на один пункт), а свобода воли полностью угасает. Оживлённый труп может перемещаться со скоростью шага и понимает обращённые к нему слова, но только если их произносит сам персонаж или тот, кому он делегировал свои хозяйские полномочия. Зомби обладает Стойкостью 2 и тремя дополнительными уровнями здоровья, на него не действуют модификаторы здоровья, а как только уровни здоровья у него заканчиваются, он просто падает на землю замертво. Повторно оживить такое тело уже не получится.

Оживлённый труп рассыплется в прах в лучах третьего рассвета с момента его оживления. «Срок службы» оживлённого трупа можно продлить, потратив больше крови в момент активации силы: каждый дополнительный пункт крови обеспечит дополнительную ночь службы.

Эта сила также позволяет закабалить живого смертного. Для этого персонаж должен создать гуля, напоив выбранного смертного своей кровью, а затем пройти проверку манипуляции + медицины (со сложностью, равной показателю воли жертвы). Если в результате проверки персонаж получит хотя бы три успеха, жертва превратится в живого зомби — лишённого свободы воли смертного, находящегося в полной власти персонажа. Закабалённый таким образом смертный один раз за ночь может попытаться освободиться от чар, пройдя проверку воли (со сложностью, равной манипуляции + лидерству персонажа). В случае успеха смертный остаётся гулем, но возвращает себе свободу воли, а показатели его ментальных и социальных характеристик приходят в норму (см. ниже). В случае провала смертный навсегда теряет возможность освободиться от кабалы; то же самое происходит, когда закабалённый смертный становится вассалом уз крови третьей ступени, а персонаж — его сюзереном.

Под влиянием этой силы смертный бледнеет и становится похожим на мертвеца. Он теряет по одному пункту ментальных и социальных характеристик (значение характеристики при этом не может упасть ниже 1), получает три дополнительных уровня здоровья, на него перестают действовать модификаторы здоровья, а оказавшись при смерти, он теряет сознание и падает на землю. Если закабалённый смертный после этого получит ещё одно тяжёлое повреждение, он погибнет. Будучи гулем, закабалённый смертный также получает Мощь 1 и возможность постигать другие Дисциплины (если, конечно, персонаж захочет его учить).

Если закабалённый смертный в течение месяца воздерживается от вампирской крови, он перестаёт быть гулем, возвращает себе свободу воли и избавляется от воздействия этой силы, хотя узы крови, связывающие его с персонажем, скорее всего, будут действовать куда дольше.

Темпорис

Истинные Бруха владеют изощрённой Дисциплиной, дающей им власть над потоком самого времени. Великие мастера этой Дисциплины теряют счёт прожитым векам ещё быстрее, чем другие Сородичи. Эта особенность наряду со свойственной всем Мудрецам эмоциональной и духовной отчуждённостью делает старейшин Истинных Бруха исключительно опасными существами. Они прекрасно знают, что всё сущее бренно, и не испытывают никаких колебаний, если назревает необходимость оборвать чью-нибудь жизнь.

• Песочные часы разума

Адепты Темпориса ценят терпеливость и точность. Время — слишком капризная и опасная материя, чтобы при обращении с ним проявлять небрежность или легкомысленную беспечность. Поэтому нет ничего удивительного в том, что первая сила этой Дисциплины дарует её адепту абсолютное восприятие времени и навсегда изменяет его ощущение окружающего мира.

Правила: эта сила всегда активна и наделяет персонажа совершенным чувством времени — отныне он всегда сможет определять его с точностью до долей секунды. Кроме того, персонаж получает возможность ощущать мистические возмущения во времени, вызванные применением Стремительности или Темпориса, волшебством смертных магов и иными (как правило, сверхъестественными) причинами. Возмущения потока времени персонаж ощущает инстинктивно и рефлекторно, для этого требуется лишь успешная проверка восприятия + шестого чувства (в большинстве случаев — со сложностью 6, но рассказчик при желании может изменять сложность в соответствии с интенсивностью возмущения и расстоянием до его эпицентра).

•• Ретроспектива

При помощи этой силы вампир может заключить разум своей жертвы в ловушку, пребывая в которой, та будет снова и снова воспринимать один и тот же бесконечно повторяющийся отрезок времени до тех пор, пока чьё-нибудь постороннее вмешательство не приведёт её в себя. Эта сила действует чрезвычайно тонко и незаметно, а потому плохо подходит для применения в сражении или любой другой ситуации, изобилующей интенсивными внешними раздражителями. Однако с помощью этой силы хитроумный вампир может, скажем, обезвредить часового — под действием зацикленного восприятия тот будет просто пялиться в пространство, давая Сородичу возможность спокойно пройти мимо или подобраться на расстояние удара. Кое-кто использует эту силу для того, чтобы ввергнуть жертву в состояние постоянного дежа-вю и, выведя её из душевного равновесия, заставить сомневаться в собственном здравомыслии.

Правила: персонаж концентрируется на выбранной жертве в зоне прямой видимости и проходит проверку манипуляции + оккультизма (со сложностью, равной запасу пунктов воли жертвы). В случае успеха жертва на одну минуту впадает в лёгкий транс, вновь и вновь мысленно переживая короткий отрезок времени, предшествовавший моменту активации силы. Как вариант, вампир может вызвать в памяти жертвы иной, более ранний отрезок воспоминаний (если, конечно, персонаж имел возможность предварительно извлечь его из памяти жертвы при помощи Телепатии). Зацикленный отрезок воспоминаний должен быть спокойным и бессобытийным (или хотя бы наполненным событиями, не требующими от жертвы ответной реакции). Так, если целью этой силы станет часовой, он будет спокойно стоять на посту, пока персонаж проходит мимо него, однако этот фокус не сработает, если часовой успел увидеть персонажа прежде, чем тот активировал силу. Каждый дополнительный успех, полученный в результате проверки активации силы, продляет её воздействие ещё на одну минуту. Если перед проверкой активации силы персонаж потратит пункт крови, то длительность воздействия увеличивается согласно таблице.

Успехи	Длительность
1 успех	Одна минута
2 успеха	Десять минут
3 успеха	Один час
4 успеха	Шесть часов
5 успехов	Одни сутки

Пока жертва силы пребывает в трансе, она не замечает ни хода времени, ни всего того, что творится вокруг неё. Впрочем, транс прерывается незамедлительно, если жертва получает повреждение или подвергается воздействию достаточно интенсивного внешнего раздражителя — слышит раскат грома, крик, ощущает похлопывание по плечу и т. п. Негромкий спокойный разговор не считается достаточно интенсивным раздражителем.

••• Замедление времени

Эта сила позволяет вампиру не просто наблюдать за течением времени, но и замедлять его ход. Едва заметный жест — и выбранный Сородичем объект замедляется и практически замирает. Под действием этой силы пуля едва способна оставить на коже синяк, а противники движутся настолько медленно, что практически застывают на месте, в то время как окружающее сливается для них в едва различимую трескотню и мельтешение.

Правила: персонаж тратит пункт крови и проходит проверку интеллекта + оккультизма. Сложность этой проверки зависит от размеров и природы выбранной цели: так, для брошенного кирпича сложность будет равна 4, для выпущенной пули — 7, а для разъярённого гуля — 9. Эта сила не сработает, если целью является объект размером больше взрослого человека. Целью этой силы может стать группа небольших близко расположенных объектов одной природы, но в этом случае сложность проверки активации силы возрастёт на два пункта (так, целью этой силы можно выбрать град пуль, летящих в персонажа, но сложность активации силы возрастёт до 9). Замедление времени можно активировать рефлекторным действием в ответ на вражескую атаку, но во всех остальных случаях для её активации нужно обычное действие, предпринятое персонажем в порядке общей инициативы. Неудача при проверке активации силы чревата лишь тратой крови, а вот в случае провала персонаж сам становится жертвой своей силы, и каждая полученная им «1» при этом считается успехом.

В случае успеха объект замедляется до половины своей обычной скорости. Каждые два успеха после первого увеличат знаменатель скорости на единицу, так что три успеха снизят скорость объекта до одной третьей от обычной, пять успехов — до одной четвёртой и т. д. С точки зрения правил эффект сильно зависит от ситуации. Так, в случае со снарядами множитель скорости действует и при подсчёте успехов, полученных в результате проверки попадания, и в результате проверки урона (округляйте в меньшую сторону). То же самое касается результатов проверок ловкости, смекалки и силы. Адепт Стремительности ценой одного дополнительного действия может потратить кровь, чтобы ослабить или нейтрализовать эффект Замедления времени на один ход — каждый пункт крови уменьшает знаменатель скорости на единицу.

Эффект Замедления времени сохраняется на протяжении количества ходов, равного половине полученных в результате активации силы успехов (округляйте в большую сторону).

•••• Терпение Норн

На этом уровне Дисциплины вампир получает возможность погружать в стазис неодушевлённые предметы, заключая их в незримую скорлупу, полностью непроницаемую для потока времени. У этой силы, как и у силы «Замедление времени», есть и боевое, и небоевое применение. Воины Истинных Бруха способны не просто замедлять летящие пули, а полностью останавливать их прямо в воздухе, и даже невредимыми выходить из рушащихся зданий. Чаще же всего разновидности этой силы используют для сохранения драгоценных свитков и артефактов от воздействия времени. Однако разрушить хрупкое вневременное равновесие стазиса способно любое физическое воздействие ощутимее падения дождевой капли.

Правила: персонаж тратит два пункта крови и проходит проверку интеллекта + оккультизма (сложность 6). Персонаж должен чётко видеть предмет, который хочет погрузить в стазис, поэтому в случае с особо быстро движущимися объектами рассказчик может потребовать проверку восприятия + бдительности. Если предмет движется быстрее, чем способен различить невооружённый глаз смертного (как, например, летящая пуля), то погрузить его в стазис под силу лишь обладателю сверхъестественного восприятия вроде силы «Обострение чувств» (Ясновидение 1 — см. стр. 251) или её аналога. Количество успехов, полученных в результате проверки активации силы, определяет длительность её воздействия.

Успехи	Длительность
1 успех	Один ход
2 успеха	Одна минута
3 успеха	Десять минут
4 успеха	Один час
5 успехов	Один день
6+ успехов	Одна неделя за каждый успех после пятого

Находясь в стазисе, предмет сохраняет всю кинетическую энергию, которой он обладал до активации силы, а все происходящие в нём химические и алхимические процессы (в том числе горение) замирают, но не прекращаются. Если предмета, находящегося в стазисе, касается любой другой предмет или жидкость, которые не касались его в момент активации силы, предмет немедленно выходит из стазиса, проте-

кающие внутри него процессы возобновляются, а сам предмет продолжает двигаться с той же скоростью и в том же направлении, что и до активации силы. Так, лежащий на столе свиток просто не будет ветшать от времени и сырости, а вот выпущенная пуля продолжит свой смертоносный полёт, как только стазис будет нарушен или сила перестанет действовать.

••••• Дар Клото

При помощи этой силы вампир может мгновенно ускорить себя относительно потока времени. В этот момент он способен двигаться почти так же быстро, как адепт Стремительности, но в отличие от этой Дисциплины, Дар Клото позволяет совершать любые действия. Вампир может не только двигаться и разить врагов быстрее молнии, но и думать, планировать и даже применять силы других Дисциплин — в том числе тех, что требуют полной концентрации. Конечно, за всё приходится платить, и сопротивление потока времени может оказаться губительным даже для нетленного тела Сородича.

Правила: персонаж тратит три пункта крови и проходит проверку интеллекта + оккультизма (сложность 7). Каждый полученный успех означает, что персонаж сможет каждый ход предпринимать одно полноценное дополнительное действие на протяжении числа ходов, равного половине его показателя Темпориса (округляйте в большую сторону). Порядок этих дополнительных действий в течение хода определяется точно так же, как и в случае с дополнительными действиями, которые даёт Дисциплина Стремительности, но сами действия при этом могут быть любыми. При желании в качестве этих действий персонаж может активировать силы Дисциплин, причём даже те, что в иных условиях нельзя активировать чаще, чем один раз за ход (как, например, силы Доминирования или Тауматургии). Однако, активируя силу любой Дисциплины при помощи Дара Клото, персонаж каждый раз получает одно неотвратимое губительное повреждение. Из этого правила существует только одно важное исключение: любая попытка использовать Стремительность, ещё один Дар Клото или любой другой способ получить дополнительные действия, когда эта сила уже активна, вызовет мгновенную и необратимую Окончательную смерть персонажа (его тело под давлением потока времени рассыплется в прах, как если бы оно сгорело под лучами солнца).

••••• • Поцелуй Лахесы

Истинный Бруха, овладевший этим уровнем Темпориса, получает ограниченную власть над процессами старения предметов и живых существ. Эта сила позволяет как ускорить ток времени, в мгновение ока состарив выбранный объект на десятки и сотни лет, так и обратить прошедшее время вспять, распутав нить энтропии и омолодив его. Стоит отметить, что эта сила не отменяет произошедших с объектом событий, она влияет лишь на процессы старения и увядания, связанные с ходом самого времени. Более того, эта сила не может омолодить объект настолько, что тот вернётся к состоянию, предшествовавшему его созданию (если речь о неодушевлённом предмете) или метаморфозе, рождению и т. п. (если речь о живых существах). Для вампиров и прочей нежити таким моментом является момент смерти.

Правила: для того чтобы состарить выбранный объект, персонаж должен потратить два пункта крови и пройти проверку манипуляции + оккультизма. Сложность этой проверки равна одной десятой фактического возраста объекта (то есть с учётом искусственного старения, вызванного, например, воздействием этой самой силы). Сложность, однако, не может быть выше 10 и ниже 4. Активируя силу, персонаж должен прикоснуться к объекту и сосредоточиться на один ход. Количество полученных успехов определяет, на сколько лет персонаж может состарить выбранный объект (см. таблицу), но при желании персонаж всегда может ограничить эффект меньшим сроком. Эффект воздействия этой силы на объект определяет рассказчик, но живые существа, достигшие возраста большего, чем срок жизни, отпущенный им природой, быстро погибают от старости.

Успехи	Промежуток времени
1 успех	До одного года
2 успеха	До пяти лет
3 успеха	До десяти лет
4 успеха	До пятидесяти лет
5 успехов	До ста лет
6+ успехов	+ ещё сто лет за каждый успех после пятого

Омоложение объекта требует гораздо больших усилий — сложность проверки активации силы возрастает на один пункт, а персонаж получает по одному неотвратимому губительному повреждению за каждый успех, который он решит использовать для активации силы. Как уже говорилось выше, эта сила может только омолодить объект, но не вернуть его к более раннему, незаконченному состоянию. Так, почерневшая серебряная монета под действием этой силы заблестит как новенькая, но не превратится ни в самородок, ни даже в неотчеканенный кругляш. Так и смертный старик может стать юношей и даже младенцем, но никак не эмбрионом или парой половых клеток. Кроме того, эта сила не позволит избавить объект от повреждений, не вызванных непосредственно ходом времени. Это значит, что взрослый смертный без руки превратится в младенца без руки, а проржавевший и сломанный меч — в блестящий, словно только что откованный обломок.

Кроме того, эта сила не изменяет ментальных или мистических свойств. Разумное существо сохранит все свои воспоминания и психические расстройства; вампир не перестанет быть вампиром, останется адептом всех своих Дисциплин и сохранит своё текущее поколение, даже если приобрёл его в результате диаблери. Тем не менее эта сила способна придать коже вампира характерную для старейшин мертвенную бледность и стереть из его ауры следы совершённого им диаблери.

••••• •• Обман Судеб

В то время как вампир, владеющий Даром Клото, может лишь ускориться относительно окружающего мира, Сородич, постигший Обман Судеб, получает возможность вообще выйти за пределы потока времени. Мир для него при этом застывает в абсолютной неподвижности. Он может уклониться от любого удара и незамеченным покинуть гущу самой отчаянной схватки. При желании персонаж может даже применить физическую силу (например, нанести противнику сокрушительный удар), но последствия его усилий явят себя только после того, как вампир вернётся назад, в общий поток времени. Однако грозное могущество этой силы может обойтись очень дорого — стоит забыть об осторожности, и неумолимая поступь самого времени сотрёт Сородича в порошок.

Правила: персонаж тратит один пункт воли и три пункта крови, а затем проходит проверку смекалки + оккультизма (сложность 7). Эту силу можно активировать рефлекторным действием, например, в ответ на атаку противника, но такая поспешность означает, что в случае успеха сила активируется всего на один ход. Неудача чревата лишь тратой пунктов крови и воли, а вот провал причинит персонажу по одному губительному повреждению за каждую полученную в результате проверки «1».

В случае успеха вампир покидает поток времени на промежуток, равный количеству успехов, полученных в результате проверки активации силы (в ходах). Если персонаж активирует силу вне сражения, считайте, что каждый ход — это эквивалент трёх-пяти секунд. В течение этих «вневременных» ходов действия совершает только сам персонаж. Действия могут быть любыми (в том числе множественными), и единственное, чего персонаж не может делать — это использовать Дисциплины (даже пассивные и всегда активные вроде Стремительности или Мощи), поскольку ему приходится концентрировать всё дарованное Проклятием Каина мистическое могущество на поддержании себя вне потока времени. Если персонаж при этом атакует противника, тот не может уклоняться и парировать. Проверки атаки и урона проводятся как обычно, но повреждения противник получит только после того, как персонаж вернётся в поток времени. Однако если сам персонаж попытается, скажем, пересечь освещённый солнцем участок или пройти сквозь «застывшие» языки пламени, то причитающиеся повреждения он получит незамедлительно.

Персонаж может прервать действие силы в любой момент, а может просто дождаться, когда её эффект прекратится и время вокруг него пойдёт своим чередом. Однако прежде чем насладиться результатом своих трудов, игрок должен взять по одному d10 за каждый ход, проведённый его персонажем вне потока времени, и пройти проверку со сложностью, равной показателю Темпориса персонажа. Каждый успех означает, что персонаж получает по одному неотвратимому губительному повреждению. Эти повреждения персонаж получает одновременно с повреждениями, которые он успел нанести своим противникам, а затем сражение продолжается с того самого хода и момента, как персонаж активировал силу и покинул общий поток времени.

••••• ••• Поцелуй Клио

Эта сила — одно из наиболее тонких проявлений старших сил Темпориса. Поцелуй Клио, древнегреческой музы истории, позволяет вампиру преодолеть сопротивление потока времени и извлечь из океана прошлого любое событие, предмет или даже разумное существо. Некоторые Мудрецы из числа историков используют эту силу для того, чтобы наблюдать реальные исторические события своими глазами, в то время как другие обращаются к прошлому за помощью или в поисках потерянных вещей и утраченных реликвий. Летопись Истинных Бруха хранит память о как минимум двух скоординированных и целенаправленных попытках призвать из бездны прошлого предтечу их клана, но обе они, судя по всему, закончились катастрофически.

Никто точно не знает, остались ли под покровом современных ночей Сородичи, которым известна тайна Поцелуя Клио. Многие представители этой линии крови надеются, что его секрет утрачен навсегда — третья попытка спасения прародителя может оказаться для них роковой.

Правила: персонаж тратит половину своего текущего запаса крови (округляйте в большую сторону) и проходит проверку выносливости + оккультизма (сложность 8). Проверка оканчивается неудачей автоматически, если персонаж тратит меньше пяти пунктов крови. Количество успехов, полученных в результате проверки активации силы, определяет, насколько далеко в прошлое может дотянуться персонаж.

Успехи	Промежуток времени
1 успех	Одни сутки
2 успеха	Один месяц
3 успеха	Один год
4 успеха	Десять лет

5+ успехов	Сто лет за каждый успех после четвёртого

В случае успеха вокруг персонажа возникает сцена из выбранного им исторического момента, на время замещая собой окружающее пространство настоящего. Объём этого пространства соответствует размерам большой бальной залы (точные размеры в каждом конкретном случае отдаются на усмотрение рассказчику). Появившуюся сцену наблюдают все оказавшиеся в области действия силы свидетели, но взаимодействовать с ней может только сам персонаж (если, конечно, пожелает — в противном случае он тоже остаётся невидимым и бестелесным зрителем, как и все остальные). Пока сила активна, свидетели могут лишь свободно перемещаться по сцене из прошлого до тех пор, пока время действия силы не истечёт и призрак прошлого не растает, вновь сменившись настоящим.

Если персонаж захочет извлечь из прошлого объект (неважно, предмет или существо) и перенести его в настоящее, ему придётся добровольно понизить свой показатель воли на один пункт. Сразу после этого сцена из прошлого исчезает, сменяясь настоящим и оставляя после себя извлечённый персонажем объект.

Сразу стоит отметить, что эту силу нельзя использовать для того, чтобы изменить историю. Если персонаж попытается извлечь из прошлого важный объект до того, как тот сыграет свою историческую роль, неостановимый поток времени обрушится на персонажа и унесёт его прочь. Кто-то считает, что поток времени стирает своих жертв в порошок, кто-то утверждает, что их «всего лишь» уносит в запредельно далёкое будущее, но наверняка никто ничего не знает и, скорее всего, не узнает никогда. Как бы то ни было, все изменения, привнесённые исчезнувшим персонажем, исчезают вместе с ним, а сцена из прошлого растворяется, вновь сменяясь настоящим. История в этом смысле очень похожа на пьесу, в которой одного статиста можно без труда заменить другим, но сам сценарий при этом останется неизменным: как ни крути, а Карфаген должен быть разрушен.

Все нюансы и тонкости, касающиеся применения этой силы, отдаются на откуп рассказчику — именно он должен решать, каких целей можно достичь при помощи этой силы и какие ограничения на её применение будут действовать в каждом конкретном случае. Так, если персонаж захочет извлечь из прошлого какого-нибудь бедолагу, обречённого на скорую смерть без лишних свидетелей, или, скажем, спасти один из свитков, гибнущих в пожаре Александрийской библиотеки, то никаких сложностей с потоком времени возникнуть не должно. Однако проблемы могут появиться, если персонаж попытается, скажем, спасти саму библиотеку, и дело здесь не столько в её размерах, сколько в том, что даже её руинам суждено сыграть в истории заметную роль. Кроме того, из прошлого невозможно извлечь более раннюю версию существующего объекта, потому что по сути своей это один и тот же объект, и его извлечение нарушит причинно-следственную связь прошлого и настоящего. Конечно, рассказчику не нужно пресекать все попытки извлечь что-либо из прошлого, выстраивая в голове запутанные временные парадоксы, но забывать о том, насколько легко злоупотребить подобной силой, тоже не стоит.

••••• •••• Клубок Атропы

Это проявление Темпориса — наиболее коварный и изощрённый способ манипуляции потоками времени. Клубок Атропы — это сила второго шанса. Остаётся только предполагать, существует ли эта сила на самом деле или её породили досужие россказни и грозные слухи. В конце концов, разве можно заметить, как время поворачивает вспять, будучи всего лишь одним из тех, кого несёт его неумолимый поток?

Правила: персонаж тратит три пункта крови, снижает свой показатель воли на один пункт и проходит проверку смекалки + оккультизма (сложность 8). При желании можно снизить показатель воли персонажа ещё больше — каждый дополнительный пункт при этом обеспечит один гарантированный успех при проверке активации силы. Активация этой силы — рефлекторное действие, и предпринять его можно в любой момент, даже если персонаж уже использовал в этот ход какую-нибудь Дисциплину. В случае успеха разум персонажа переносится назад во времени, в своё «прошлое» тело, сохраняя при этом все воспоминания о прошедших (теперь уже вероятных будущих) событиях. Каждый успех, полученный персонажем в результате проверки активации силы, позволяет перенестись на один ход в прошлое и наносит персонажу одно неотвратимое губительное повреждение. События будут разворачиваться по уже известному персонажу сценарию, но как только он решит их изменить, время свернёт с накатанной колеи и будущее вновь станет неопределённым.

Чародейство Ассамитов

С чисто функциональной точки зрения чародейские практики Ассамитов мало чем отличаются от Тауматургии Тремер. Однако философские различия между ними огромны. Тремер встраивают каждую имеющуюся у них крупицу мистических знаний в строгую систему герметической чародейской школы. Чародеи ассамитов, напротив, тысячелетиями меняли практическое воплощение в угоду новому содержанию, поэтому никакой

структуры в их чародейских практиках попросту нет. Современная сумма чародейских познаний Ассамитов состоит из широчайшего спектра всевозможных магических традиций — от экстатических ритуалов последователей Кали и Шивы до изощрённых манипуляций фен-шуй, нумерологии и элегантного символизма исламских алхимиков и астрономов.

С точки зрения правил Чародейство Ассамитов полностью идентично Тауматургии, описанной на страницах 209–240. Однако, несмотря на то, что работают они по схожим принципам (чародей использует мистическую энергию вампирской витэ, волевым усилием воплощая в духовную или материальную реальность свой сознательный замысел), Тауматургия Тремер и Чародейство Ассамитов — это совершенно разные, несовместимые друг с другом Дисциплины. Каждый конкретный ритуал, каждое конкретное заклинание тремеры всегда стремятся проводить одинаково, по строгому, единообразному шаблону. Чародей-ассамит, с другой стороны, вполне может проводить один и тот же ритуал хоть каждую ночь, и при этом повториться разве что случайно, да и то не раньше, чем через пару сотен лет.

Конечно, привычные к подобной гибкости адепты Чародейства Ассамитов испытывают немалые трудности, изучая практики более строгих чародейских традиций. Стоимость приобретения и развития нетрадиционных для Ассамитов путей кровавого чародейства увеличивается вдвое. При этом даже изученные таким образом пути и ритуалы будут оставаться для адепта Чародейства Ассамитов чуждыми и непривычными. Активация сил любого из нетрадиционных путей обходится на один пункт крови дороже обычного, время проведения ритуала увеличивается вдвое, а для достижения желаемого результата требуется на один успех больше, чем обычно.

Традиционные пути и ритуалы чародеев-ассамитов

Помимо собственных наработок у чародеев-ассамитов существует множество аналогов самых распространённых тауматургических путей и ритуалов. Помните, однако, что Великая Библиотека обширна, и приведённый ниже перечень не претендует на полноту и исключительность. Он нужен лишь для того, чтобы игрокам и рассказчику было от чего оттолкнуться, оценивая способности чародеев-ассамитов. Названия в скобках (там, где они есть) — это названия, которые предпочитают использовать сами Магусы. Путь, отмеченный звёздочкой (*), с разрешения наставника может стать для чародея основным.

Пути: Путь Крови, Игра с Огнём*, Мановение Мысли*, Путь Воплощения, Длань Разрушения.

Ритуалы: Защита неприкосновенного убежища (Завеса воли), Вечерняя бодрость (Чёрный рассвет), Связь с сиром (Беседа с сиром), Отторжение губительного древа (Исторжение древка), Защитная печать против гулей, Хранилище пролитой витэ (Живительный камень), Бесплотный путь (Лаз альгула), Кость лжи (Обличение виновного).

Пробуждение Стали

Несмотря на то, что боевое искусство никогда не было основной заботой ассамитов-чародеев, им всегда полагалось уметь защитить себя и, если понадобится, оказать всемерную помощь воинам клана на поле боя. Путь Пробуждения Стали — это наследие древней эпохи, дар алхимиков, корпевших над тайнами кузнечного дела под руководством лучших мастеров Дамаска и Толедо. Этот путь фокусируется на символизме клинка как истинного продолжения тела искусного воина и включает в себя широчайший спектр воинских верований и традиций, связанных с холодным оружием — от мечей рыцарей-крестоносцев до крисов[1] мастеров пенчак-силата[2] и кукри[3] непальских воинов-гуркхов. Мастера Пробуждения Стали используют силу своей витэ, чтобы воплощать эти верования в реальность, наделяя оружие сокрушительной силой, а вооружённых им воинов — непревзойдённым умением.

Необходимым условием для любого адепта этого пути является умение создавать холодное оружие или обращаться с ним. Иными словами, уровень Пробуждения Стали персонажа не может превышать показателя его ремесла или фехтования. Кроме того, адепт данного пути должен быть готов к его исключительно (может быть, даже излишне) узкой специализации. Силы Пробуждения Стали направ-

1. Прим. пер.: индонезийский национальный кинжал с характерной волнистой формой клинка.

2. Прим. пер.: малайское боевое искусство.

3. Прим. пер.: непальский национальный нож с характерной изогнутой формой клинка.

Результат	Информация
1 успех	**Только физическая информация**: точная длина и вес оружия (вплоть до микрона и миллиграмма), химический состав (если персонаж обладает познаниями в металлургии), а также урон и тип наносимых повреждений (тяжёлые или губительные).
2 успеха	**Краткая история**: время и место создания оружия, имя и лицо его создателя, мимолётные образы, связанные с основными вехами из жизни оружия.
3 успеха	**Чародейское опознание**: тип и примерный уровень сил и сверхъестественных улучшений, которыми наделено оружие, а также имя и лицо того, кто их внёс.
4 успеха	**Подсознательный синтез**: полное знание всей истории оружия. На протяжении следующих семи ночей персонаж сможет распознать вкус любой крови, когда-либо пятнавшей это оружие, как если бы он пробовал её сам.
5+ успехов	**Полное единение**: контакт между чародеем и оружием обретает невероятную чёткость и глубину. Рассказчик определяет, какую именно важную информацию оружие сообщит чародею: это может быть любое событие из его истории или любой аспект, касающийся его нынешнего бытия или физического состояния.

лены главным образом на взаимодействие с мечами и ножами, и в случае необходимости их эффекты можно распространить только на другие виды клинкового оружия, но в этом случае сложность всех проверок, связанных с активацией силы, увеличивается на один пункт.

• Исповедь клинка

Несмотря на то, что лишь немногим ассамитам доводилось беседовать с духом клинка, кузнецы и воины веками приписывали выкованному вручную оружию мистические свойства. Адепты Ясновидения знают, что неодушевлённые предметы могут хранить психические отпечатки различных событий, при которых им довелось присутствовать; Исповедь клинка, по сути, являет собой узкоспециализированную версию силы «Психометрия» (Ясновидение 3 — см. стр. 253). Некоторые чародеи утверждают, что после исповеди клинок увереннее лежит в руке, другие рассказывают о почти физическом ощущении древности, исходящем от по-настоящему старого оружия. В случае необходимости исповедь может длиться всего мгновение, но если время позволяет, чародеи предпочитают не спешить.

Правила: количество успехов определяет, какую информацию и в каком объёме получит персонаж (чем больше успехов, тем более глубокими и подробными будут сведения). Информация, которую может сообщить клинок, ограничена событиями его собственной истории и нынешним его состоянием. Получив более двух успехов, чародей может понизить сложность следующей проверки активации силы или проведения ритуала кровавого чародейства, целью которого будет это оружие.

•• Каменная хватка

Даже от лучшего меча в мире не будет толку, если он валяется на земле в пяти метрах от владельца. Эта сила укрепляет духовную связь между клинком и его хозяином, не позволяя воину лишиться оружия в самый ответственный момент. Клинок в каменной хватке не покинет руки воина, если воин сам того не пожелает.

Правила: каждый успех, полученный чародеем при активации этой силы, даёт ему один гарантированный успех при сопротивлении попыткам разоружения до конца сцены. Он не может выронить клинок случайно (это значит, что провал при проверке атаки чародея скорее причинит ему вред, чем лишит его оружия). Если чародей по той или иной причине всё же лишится своего оружия, он может вернуть его себе, повторно активировав эту силу (главное, чтобы это оружие находилось в зоне прямой видимости).

••• Рассечение стали

На этом уровне чародей обретает настолько тонкое понимание природы своего клинка, что получает возможность разить им броню, а не плоть своего врага, сокрушая с его помощью самые прочные кольчуги и латы и оставляя противников беззащитными перед следующим, роковым ударом. Конечно, в условиях современных ночей эта сила утратила изрядную часть своей практичности — сейчас редко встретишь того, кто идёт в бой в средневековых доспехах, — но её продолжают изучать как дань традиции и ради пользы при уничтожении всевозможных металлических преград.

Правила: после активации силы её эффект сохраняется на один ход за каждый полученный

чародеем успех. Пока эта сила активна, атака против цели, не облачённой в металлический доспех, наносит лишь половину своего обычного урона (округляйте в меньшую сторону). Если же цель облачена в любую металлическую броню, жертва вообще не получает повреждений и весь урон от атаки концентрируется на броне. Если атака оказывается успешной, проверку урона проходить не нужно. Вместо этого нужно взять по одному d10 за каждую единицу модификатора урона клинка (число, которое прибавляется к показателю силы персонажа при проверке урона) и пройти проверку против сложности 7. Каждый успех, полученный в результате этой проверки, снизит класс защиты брони на один пункт. Если класс защиты брони при этом упадёт до нуля, броня будет безнадёжно испорчена и придёт в полную негодность. «Лишние» успехи не оказывают никакого дополнительного эффекта.

С разрешения рассказчика эту силу можно использовать для того, чтобы уничтожать и другие неодушевлённые предметы (стены, двери, автомобили и т. п.) без особого вреда для самого оружия. С точки зрения этой силы Стойкость цели считается частью выносливости жертвы, а не её брони.

•••• Стальной щит

Многие мечники считают дуэль высшей формой испытания воинского искусства, поскольку оба участника поединка находятся в равных условиях — оба смотрят смерти прямо в лицо, и лишь умение сражаться определит, кто погибнет, а кто останется жить. Однако сторонники более практичного подхода к делу полагают, что в подобной ситуации глупо подпускать противника вплотную, не воспользовавшись преимуществом, которое обеспечивает дистанционное оружие, будь то лук, праща или пистолет. Конечно, Пробуждение Стали неспособно полностью нивелировать это преимущество, но адепт этого пути всегда может хотя бы попытаться защититься при помощи своего молниеносного клинка.

Правила: после активации силы её эффект сохраняется на один ход за каждый полученный чародеем успех. Пока сила активна, чародей может пытаться парировать оружием ближнего боя летящие в него снаряды. Каждая попытка парирования — это отдельное действие, и для того, чтобы его предпринять, персонаж должен видеть летящий в него снаряд (для того, чтобы увидеть пулю, необходима сила «Обострение чувств» (Ясновидение 1 — см. стр. 251). Само парирование — это проверка ловкости + фехтования, сложность которой зависит от типа снаряда. Сложность парирования метательного оружия равна 6; стрел, пущенных из лука или арбалета, — 7; пуль, выпущенных из огнестрельного оружия, — 9. Каждый успех, полученный в результате проверки парирования, отменяет один успех, полученный стрелком при проверке атаки.

Обратите внимание, что эта сила позволяет персонажу парировать только цельные твёрдые снаряды: от огня, молний или брызг крови стальной щит не поможет.

••••• Удар истины

Конечно, пацифист может найти клинку мирное применение, но истинный воин знает, что у меча только одно истинное предназначение — превратить врага в окровавленный труп. Удар истины превращает оружие чародея в воплощение этого предназначения — в платоновский идеал, как сказал бы знаток античной философии. Для идеального оружия любая цель является столь же идеализированной и упрощённой версией самой себя. Эффект столкновения двух идеалов, лишённых наносной сверхъестественной мишуры, как правило, разрушителен, причём как с философской, так и с чисто практической точки зрения.

Правила: после активации силы её эффект сохраняется на один ход за каждый полученный чародеем успех, если только чародей за это время не успеет провести успешную атаку. Оружие при этом наносит свой базовый урон без учёта силы персонажа и прочих сверхъестественных улучшений, но с учётом дополнительных успехов при проверке атаки и сверхъестественных улучшений, касающихся самого персонажа (вроде Дисциплин Мощи и Стремительности).

Преимущество Удара истины состоит в том, что против него не действует ни одно из сверхъестественных средств защиты жертвы, в том числе её Стойкость, поэтому жертва проходит проверку на прочность только за счёт своей выносливости (для некоторых жертв тяжёлые повреждения, нанесённые Ударом истины, могут стать неотвратимыми). Простая материальная броня защищает как обычно.

Veritate
Re In

Приложение

Друзья, друзья мои… Я думал, что мы тут собрались творить науку, а не мифологию.

Альберт Великий, Энциклопедия Вампирика

Достоинства и недостатки

Достоинства и недостатки — это необязательные параметры, которые рассказчик может использовать или не использовать в своей хронике по собственному усмотрению. С их помощью игроки могут придавать своим персонажам дополнительные индивидуальные черты. Достоинства — это положительные свойства и особенности, редко встречающиеся среди Сородичей, а недостатки — разного рода мелкие изъяны, усложняющие и без того непростое вампирское бытие. Достоинства и недостатки могут сделать образ персонажа более объёмным и глубоким, но рассказчику стоит проявлять осторожность: некоторые из них могут каким-нибудь нежелательным образом повлиять на развитие хроники, а некоторые — дать персонажу игрока слишком уж большое преимущество перед остальными.

Достоинства и недостатки можно приобретать только на этапе создания персонажа и только в обмен на свободные пункты (хотя по ходу игры рассказчик может выдавать персонажам новые достоинства и недостатки или лишать уже имеющихся). На приобретение каждого достоинства необходимо потратить указанное в его описании количество свободных пунктов, а приобретение недостатка, напротив, даёт указанное количество дополнительных свободных пунктов. Персонаж может приобрести столько преимуществ, сколько пожелает, но количество недостатков ограничено семью свободными пунктами (что означает, что общий запас свободных пунктов персонажа при желании можно увеличить до 22).

Достоинства и недостатки разделены на четыре большие категории: физические, ментальные, социальные и сверхъестественные. Физические достоинства и недостатки имеют отношение к внешности или физической форме персонажа; ментальные — к его интеллектуальным способностям и особенностям поведения; социальные — к межличностным взаимоотношениям и положению персонажа в обществе Сородичей или смертных; сверхъестественные — это различные паранормальные особенности вампиров и способы их взаимодействия с материальным миром. При желании рассказчик может не только ограничивать и исключать те или иные достоинства и недостатки из своих хроник, но и создавать свои собственные, наилучшим образом отражающие уникальные элементы, присущие именно его играм. Некоторые примеры ограничений приведены в описаниях уже существующих достоинств и недостатков, но рассказчик, конечно, может изменять и дополнять их по своему усмотрению.

Физические

Амбидекстр (достоинство, 1 пункт)

Персонаж прекрасно владеет обеими руками и не получает штрафов за попытки сделать что-нибудь сложное при помощи своей неосновной руки. Правила множественных действий от этого не меняются, но сложность проверок для персонажа не возрастает, если он атакует оружием в неосновной руке или, скажем, стреляет по-македонски (*см.* стр. 298).

Железное нутро (достоинство, 1 пункт)

Персонаж может есть человеческую пищу и даже наслаждаться её вкусом. Конечно, эта еда не утоляет Голод, но персонажу, обладающему этим достоинством, гораздо легче сойти за человека. Съеденная пища не переваривается и остаётся в желудке, так что рано или поздно персонажу придётся его опорожнить.

Знакомое лицо (достоинство, 1 пункт)

Внешность персонажа по какой-то неведомой причине вызывает симпатию у незнакомцев, которые принимают его не то за дальнего родственника, не то за давнего приятеля. Эффект достоинства продолжает действовать, даже если персонаж развеет это заблуждение, снижая сложность соответствующих социальных проверок на один пункт (скажем, в случае с попыткой соблазнения знакомое лицо сработает, а вот в случае с запугиванием — нет). Это достоинство актуально только при первой встрече и только с незнакомцами.

Кошачья грация (достоинство, 1 пункт)

Персонаж обладает превосходным чувством равновесия. Сложность всех проверок, связанных с сохранением равновесия (например, ловкости + атлетики при ходьбе по канату), снижается на два пункта.

Мордоворот (достоинство, 1 пункт)

Персонаж выглядит достаточно грозно, чтобы одним своим видом внушать страх (или, как минимум, беспокойство). Дело совсем не обязательно в каком-то отталкивающем уродстве — персонаж может выглядеть вполне нормально, но при этом настолько угрожающе, что некоторые люди предпочитают на всякий случай переходить на другую сторону улицы. Сложность проверок запугивания жертв, не сумевших или не успевших продемонстрировать своё физическое превосходство, снижается на один пункт.

Ранняя пташка (достоинство, 1 пункт)

Никто не знает почему, но персонаж, похоже, обладает странной способностью просыпаться сразу после того, как последний луч солнца скрывается за горизонтом. Если это важно, считайте, что после дневного сна персонаж просыпается чуть раньше большинства своих Сородичей. Это достоинство несовместимо с недостатком «глубокий сон».

Чуткое восприятие (достоинство, 1 пункт)

У персонажа отлично развито одно из пяти чувств — зрение, слух, обоняние, вкус или осязание. Сложность всех проверок восприятия, связанных с этим чувством, снижается на два пункта. В сочетании с Дисциплиной Ясновидения это достоинство способно наделить персонажа поистине невероятной остротой и точностью восприятия.

Здоровый вид (достоинство, 2 пункта)

Персонаж выглядит более живым и здоровым, чем большинство других вампиров, что позволяет ему без проблем вращаться в обществе смертных. Кожа персонажа сохраняет свой нормальный цвет, а на ощупь кажется разве что чуть более прохладной, чем кожа смертного.

Чарующий голос (достоинство, 2 пункта)

В голосе персонажа есть что-то такое, чему слушатели просто не в силах противиться. Когда персонаж отдаёт приказ — ему подчиняются. Когда персонаж соблазняет потенциальных жертв — они падают к его ногам. Раскатистый, вкрадчивый, убедительный, звучный — голос персонажа неизменно привлекает к себе внимание. Сложность всех проверок, связанных с попытками убедить, очаровать или подчинить собеседника при помощи голоса, снижается на два пункта.

Каскадёр (достоинство, 3 пункта)

Персонаж исключительно хорош во всём, что касается тонкостей исполнения самых опасых трюков. Если персонаж предпринимает какое-нибудь очень рискованное небоевое действие (например,

пытается перепрыгнуть с одной движущейся машины на другую), пул его проверки увеличивается на три d10, а если в результате этой проверки выпадают «1», одну из них можно не принимать в расчёт. Очень рискованной считается проверка со сложностью не ниже 8, неудачный исход которой чреват как минимум тремя повреждениями.

Эффективное пищеварение (достоинство, 3 пункта)

Персонаж получает из крови жертв больше питательных веществ, чем большинство вампиров. Каждые два выпитых персонажем пункта крови пополняют его запас крови на три пункта, а не на два, как обычно. Обратите внимание, что это достоинство не позволяет превысить максимальный запас крови.

Гигант (достоинство, 4 пункта)

Персонаж попросту огромен — он заметно выше двух метров и весит более 130 килограммов. Такому персонажу, конечно, непросто затеряться в толпе, но зато он обладает дополнительным уровнем здоровья «помят» и получает различные преимущества, когда нужно ворочать тяжести, вышибать двери, крепко стоять на ногах и т. п.

Коротышка (недостаток, 1 пункт)

Рост персонажа не превышает полутора метров. Ему сложно взаимодействовать с обстановкой и обращаться с предметами, рассчитанными на среднестатистических взрослых людей, а его скорость бега вдвое ниже, чем обычно. Этот недостаток несовместим с достоинством «гигант».

Могильный запах (недостаток, 1 пункт)

От персонажа исходит запах сырости и свежевскопанной земли, который не в силах заглушить или перебить никакой парфюм. Смертные в компании персонажа чувствуют себя не в своей тарелке, так что сложность всех социальных проверок с участием смертных возрастает на один пункт.

Нервный тик (недостаток, 1 пункт)

В моменты нервного напряжения персонаж начинает непроизвольно повторять какое-то определённое очень характерное действие — кашлять, заламывать руки, хрустеть костяшками пальцев и т. п. Для того чтобы сдержать нервный тик, персонаж должен потратить один пункт воли.

Тугоухость (недостаток, 1 пункт)

У персонажа явные проблемы со слухом. Сложность всех проверок, связанных со слухом, возрастает на два пункта.

Плохое зрение (недостаток, 1 или 3 пункта)

У персонажа явные проблемы со зрением. Сложность всех проверок, связанных со зрением, возрастает на два пункта. Плохое зрение за один пункт можно нивелировать при помощи очков или контактных линз. При плохом зрении за три пункта ни очки, ни линзы не помогут.

Четырнадцатое поколение (недостаток, 2 пункта)

Персонаж получил Становление не более пяти лет назад от вампира Тринадцатого поколения. Он теряет возможность исцелять полученные повреждения, активировать Дисциплины и повышать значение физических характеристик, когда у него в запасе остаётся меньше трёх пунктов крови (из десяти возможных). Кроме того, показатель ни одной из Дисциплин вампира Четырнадцатого поколения не может быть выше четырёх пунктов.

Персонаж с этим недостатком не может обладать фактом биографии «поколение» и не может начать игру с фактом биографии «статус». Более того, персонаж Четырнадцатого поколения — это, скорее всего, безродный каитиф, кровь которого слишком слаба для того, чтобы хранить наследие одного из вампирских кланов. Большинство вампиров Четырнадцатого поколения также обладает недостатком «слабая кровь» (*см.* стр. 520).

Уродство (недостаток, 2 пункта)

Этот недостаток наделяет персонажа жутковатой и очень запоминающейся внешностью. Сложность всех проверок, связанных с социальными взаимодействиями, возрастает на два пункта. Показатель привлекательности персонажа не может быть выше 2.

Тупые клыки (недостаток, 2 пункта)

По той или иной причине клыки персонажа либо не развились должным образом, либо не выросли вовсе. Для того чтобы подарить Поцелуй, персонаж должен изыскать иной надёжный способ пустить жертве кровь. Если он захочет сделать это при помощи собственных зубов, ему потребуется вдвое больше успехов, чем обычно. Этот недостаток очень распространён среди каитифов и вампиров младших поколений.

Заразный укус (недостаток, 2 пункта)

В отличие от большинства вампиров персонаж не может затворить рану, оставленную своими клыками, просто коснувшись её языком. Более того, существует двадцатипроцентная вероятность того, что в рану от укуса попадёт опасная для смертного инфекция. Природа этой инфекции остаётся на усмотрение рассказчика.

Одноглазый (недостаток, 2 пункта)

У персонажа остался только один глаз (игрок сам выбирает, какой из двух). Сложность всех проверок восприятия, связанных со зрением, возрастает на два пункта, а сложность проверок, требующих хорошего глазомера (это касается и проверок стрельбы), возрастает на один пункт.

Уязвимость к серебру (недостаток, 2 пункта)

Для персонажа с этим недостатком серебро становится столь же смертоносной субстанцией, как и солнечный свет. Персонаж получает губительные повреждения от серебряного оружия (пуль, клинков и т. д.), и даже простое прикосновение к серебру причиняет ему дискомфорт.

Кровоточащая рана (недостаток, 2 или 4 пункта)

У персонажа на теле есть неизлечимая, постоянно сочащаяся кровью рана, из-за которой на поддержание своей жизнедеятельности ему приходится еженощно тратить два пункта крови, а не один, как обычно. Кроме того, кровоточащая рана привлекает внимание, и если собеседник увидит её, сложность всех социальных проверок возрастёт на один пункт. В варианте за два пункта рана несерьёзная, и её эффекты ограничены теми, что описаны выше; в варианте за четыре пункта рана значительно более глубокая и обширная, а её эффекты также включают в себя эффекты недостатка «незаживающая рана» (*см.* ниже).

Лень (недостаток, 3 пункта)

Персонаж страшно ленив и старается избегать всего, что требует от него хоть каких-либо усилий: пока остальные бегают и суетятся, он предпочитает отдыхать. Если персонаж принимает участие в мероприятии, всегда есть вероятность, что он попросту проигнорирует свою часть подготовительной работы или сделает её спустя рукава. Сложность всех физических проверок, связанных с внезапными и незапланированными действиями (в том числе во время сражения, к которому персонаж не готовился заранее), возрастает на один пункт.

Медленное заживление (недостаток, 3 пункта)

Бессмертная плоть персонажа с большим трудом исцеляет повреждения. Для того чтобы исцелить лёгкое или тяжёлое повреждение, персонаж должен потратить два пункта крови; заживление губительных повреждений растягивается на целых пять дней, однако стоимость их исцеления в пунктах крови и воли не меняется (*см.* стр. 305).

Незаживающая рана (недостаток, 3 пункта)

Во время Становления персонаж получил глубокую рану, которая почему-то не исчезла после того, как он стал вампиром. Теперь в начале ночи персонаж всегда просыпается в состоянии «серьёзно ранен» и при желании может исцелить эти повреждения как обычно, но на следующую ночь рана откроется вновь.

Пристрастие (недостаток, 3 пункта)

Персонаж страдает от пристрастия к субстанции, которая в обязательном порядке должна присутствовать в крови жертвы, получающей от вампира Поцелуй. При отсутствии этого вещества в крови жертвы вампир впадает в ярость (смотри описание недостатка «разборчивость» на стр. 532). В качестве субстанции может выступать всё что угодно — от алкоголя, никотина и других наркотиков до адреналина. Выбранная субстанция обязательно должна оказывать на персонажа какое-нибудь воздействие (некоторые примеры таких воздействий можно найти в разделе «Яды и наркотики» на стр. 321).

Ребёнок (недостаток, 3 пункта)

На момент Становления персонаж был ребёнком от 5 до 10 лет, поэтому его физические характеристики так и остались недоразвитыми, а социальное взаимодействие со смертными для него затруднительно, поскольку те воспринимают его как ребёнка. Показатели силы и выносливости персонажа не могут превышать двух пунктов (если только персонаж не тратит пункты крови, чтобы повысить их значение), а сложность всех социальных проверок, связанных с попытками командовать взрослыми, возрастает на два пункта. Персонаж, обладающий этим недостатком, также должен взять недостаток «коротышка».

Светящиеся глаза (недостаток, 3 пункта)

Глаза персонажа тускло светятся, как у вампиров из легенд, что снижает сложность всех проверок запугивания против смертных на один пункт. Однако отрицательных сторон у этой особенности куда больше, чем положительных. Во-первых, если персонаж не хочет нарушать Маскарад, ему придётся придумать способ скрывать свои глаза от случайных свидетелей (и нет, контактные линзы тут не помогут). Во-вторых, свечение затрудняет восприятие самого персонажа, так что сложность всех его проверок, связанных со зрением (в том числе при стрельбе из дистанционного оружия), возрастает на один пункт. Наконец, в-третьих, светящиеся глаза видно издалека, так что когда персонаж пытается остаться незамеченным в тени или в темноте, сложность проверок скрытности увеличивается на два пункта.

Торчащие клыки (недостаток, 3 пункта)

Персонаж не может втягивать клыки и, соответственно, неспособен скрывать свою истинную природу. Конечно, первым делом большинство смертных решит, что клыки — фальшивка или вычурный протез, но рано или поздно персонаж наткнётся на того, кто сразу поймёт, с кем имеет дело. Кроме того, показатель привлекательности персонажа не может быть выше 3.

Увечье (недостаток, 3 пункта)

Персонаж обладает неким заметным увечьем, отрицательно сказывающимся на физических данных персонажа и его способности взаимодействовать с окружающими. В качестве примера такого увечья можно привести, например, сухорукость, горб, колченогость и т. п. Эффект каждого такого увечья рассказчик должен определить самостоятельно, но в качестве примера можно привести горб, при наличии которого максимально возможный показатель ловкости персонажа снижается на два пункта, а сложность всех социальных проверок увеличивается на один пункт.

Хромота (недостаток, 3 пункта)

Серьёзное увечье не позволяет персонажу бегать и даже быстро ходить. При перемещении персонаж сильно хромает и вынужден пользоваться тростью, костылями или другими вспомогательными приспособлениями. Скорость шага персонажа уменьшается вчетверо, а перемещаться трусцой и бегом персонаж не может вовсе.

Чудовищная внешность (недостаток, 3 пункта)

Персонаж претерпел ужасающие изменения в процессе Становления, и теперь его внешний вид является отражением живущего внутри него Зверя. Персонаж с этим недостатком выглядит как чудовище, а показатель его привлекательности снижается до нуля. Недоступно для вампиров из клана Носферату и других линий крови, обладающих аналогичным изъяном.

Глухота (недостаток, 4 пункта)

Персонаж почти не способен слышать. Конечно, это делает его в какой-то мере более устойчивым к некоторым силам Доминирования, но лишает его возможности слышать все остальные звуки, как в записи, так и вживую. Сложность большинства проверок восприятия, связанных со слухом, увеличивается на три пункта.

Немота (недостаток, 4 пункта)

Персонаж не способен говорить. Игрок может разговаривать с рассказчиком и описывать то, что делает его персонаж, но с персонажами игроков и ведущего его герой может разговаривать «вслух», только если все участники разговора обладают достоинством «язык (язык жестов)». В противном случае игроку придётся писать или печатать то, что его персонаж хочет сказать.

Пятнадцатое поколение (недостаток, 4 пункта)

Кровь персонажа настолько слаба, что он не может создавать и питать гулей, связывать других существ узами крови и даровать Становление, а когда у него в запасе остаётся меньше пяти пунктов крови (из десяти возможных), он теряет и возможность исцелять полученные повреждения, активировать Дисциплины и повышать значение физических характеристик. Более того, когда вампиры Пятнадцатого поколения тратят кровь, они всегда тратят вдвое больше пунктов, чем вампиры любого из старших поколений (это не касается только пункта крови, который вампиры еженощно тратят на поддержание своей жизнедеятельности).

Показатель ни одной из Дисциплин вампира Пятнадцатого поколения не может быть выше трёх пунктов.

Тем не менее у слабости Проклятия Каина есть и положительная сторона — именно она и отличает этот недостаток от недостатка «слабая кровь». Во-первых, солнечный свет наносит персонажу тяжёлые повреждения (а не губительные, как другим вампирам). Во-вторых, вампир Пятнадцатого поколения может есть и в течение целого часа удерживать в себе человеческую еду (любого другого вампира, не обладающего достоинством «железное нутро», от подобных экспериментов сразу же стошнит). Наконец, в-третьих, вампиры Пятнадцатого поколения могут зачинать и вынашивать детей, как живые люди… Хотя самих детей при этом вряд ли получится причислить к простым смертным.

Разносчик заразы (недостаток, 4 пункта)

В крови персонажа живёт смертоносное и заразное заболевание (любое, от бешенства до ВИЧ), и любой Сородич, выпивший его витэ, также имеет вероятность 10% стать его разносчиком. Сам персонаж, просыпаясь после дневного сна, должен тратить дополнительный пункт крови, если хочет сдержать проявление симптомов своего заболевания (усложнение проверок сопротивления ярости в случае с бешенством; снижение пула проверок на прочность в случае с ВИЧ и так далее, по усмотрению рассказчика).

Слабая кровь (недостаток, 4 пункта)

Кровь персонажа худа, слаба и неспособна питать его так, как питает других вампиров. Когда слабокровный персонаж тратит кровь (например, исцеляя полученные повреждения или активируя Дисциплины), он тратит вдвое больше пунктов, чем обычно. Это правило не касается только пункта крови, который вампиры еженощно тратят на поддержание своей жизнедеятельности. Кроме того, слабокровный вампир не может связывать других существ узами крови, а попытки даровать Становление удаются только в одном случае из пяти.

Бесплодная витэ (недостаток, 5 пунктов)

Во время Становления что-то пошло не так, и под влиянием ужасного стресса, неизбежно сопровождающего процесс умирания и перерождения в вампира, Кровь персонажа претерпела изменения. Все, кому персонаж попытается даровать Становление, неизбежно погибнут. Никакие усилия и старания отныне не позволят ему создавать потомство. Во всём остальном его кровь работает точно так же, как кровь других вампиров: её можно применять во время тауматургических ритуалов и обрядов Шабаша, для создания гулей и т. д.

Мёртвая плоть (недостаток, 5 пунктов)

Получив рану, персонаж уже не сможет избавиться от неё окончательно. Даже излечившись от всех полученных повреждений, персонаж будет нести

на своей коже памятные отметины — порезы, ссадины, дырки от пуль, коросты ожогов и т. п. В зависимости от характера этих отметин персонаж может либо начать испытывать серьёзные сложности с социальными взаимодействиями, либо со временем лишиться всех пунктов привлекательности.

Слепота (недостаток, 6 пунктов)

Персонаж не может видеть. Утрата зрения отчасти компенсируется за счёт обострения остальных четырёх чувств, но слепой персонаж, конечно, не сможет воспринимать окружающий мир столь же эффективно и полно, сколь зрячий. Сложность всех проверок ловкости персонажа возрастает на два пункта. Как ни странно, но даже слепые вампиры могут использовать силу «Чтение ауры» (Ясновидение 2 — *см.* стр. 525): полученная в результате информация просто воплощается в виде ощущений, исходящих от других органов чувств. С другой стороны, от Доминирования слепые вампиры защищены гораздо лучше, чем зрячие (*см.* врезку «Зрительный контакт» на стр. 149).

Ментальные

Здравый смысл (достоинство, 1 пункт)

Персонаж несомненно обладает практической житейской мудростью. Всякий раз, когда персонаж действует вопреки здравому смыслу, рассказчик может предостеречь или намекнуть на последствия столь недальновидного поступка. Это достоинство особенно полезно для начинающих игроков, ещё не очень хорошо знакомых с правилами и реалиями игрового мира.

Концентрация (достоинство, 1 пункт)

Персонаж способен фокусировать свой разум на решении стоящей перед ним задачи, отсекая все не имеющие отношения к делу раздражители. Персонаж, обладающий этим достоинством, попросту игнорирует модификаторы проверок, полученные вследствие воздействия отвлекающих факторов, — он будет спокойно делать своё дело, даже если висит вниз головой, а прямо под ухом воют сирены и сверкают огни полицейских машин.

Полезная информация (достоинство, 1 пункт)

Персонаж обладает знанием в области, которой горячо интересуется кто-то из старших Сородичей. Этот Сородич может оказывать покровительство персонажу, но только до тех пор, пока тот представляет для него хоть какой-то интерес. Как только персонаж исчерпает свою полезность, покровительству придёт конец.

Примечание: фактически это достоинство даёт персонажу факт биографии «ментор», показатель которого равен 1. Однако стоит помнить, что эти отношения носят временный характер, а сам ментор превыше всего блюдёт свои собственные интересы.

Рефлексия (достоинство, 1 пункт)

Персонаж немало размышляет над мотивами и побуждениями, стоящими за каждым его действием и поступком. Накопленный интроспективный опыт позволяет ему с поразительной точностью предсказывать реакции окружающих. Когда персонаж действует против кого-то, кто обладает той же натурой или маской, что и он сам, пул его проверок восприятия увеличивается на два d10.

Холодная логика (достоинство, 1 пункт)

Несмотря на то, что многие могут назвать персонажа сухарём, он легче прочих умеет видеть истинную картину происходящего, а не её отражение в кривом зеркале эмоционального восприятия. Стоит отметить, что эта способность совсем не обязательно делает персонажа бесчувственным — он просто умеет видеть факты такими, какие они есть, а не такими, какими их пытаются преподнести, так что сложность связанных с этим умением проверок снижается на один пункт.

Чувство времени (достоинство, 1 пункт)

Персонаж способен довольно точно засекать время без помощи часов и других электронных и механических устройств.

Язык (достоинство, 1 пункт)

Персонаж знает ещё один язык помимо родного. Это достоинство можно взять несколько раз, каждый раз выбирая новый язык.

Кодекс чести (достоинство, 2 пункта)

У персонажа есть собственный этический кодекс, которого он строго придерживается. Игрок должен обсудить положения этого кодекса с ведущим на этапе создания персонажа. Если персонаж проходит проверку воли или добродетели, связанную с соблюдением кодекса чести, пул этой проверки увеличивается на два d10.

Компьютерщик (достоинство, 2 пункта)

Многие Сородичи до сих пор побаиваются высоких технологий, но к персонажу это не относится — он прекрасно разбирается в компьютерах и всём, что с ними связано. Сложность всех проверок, связанных с компьютерами, снижается на два пункта.

Полиглот (достоинство, 2 пункта)

Персонажу без труда даётся изучение иностранных языков. Пул любых проверок, связанных с восприятием и передачей информации на иностранных языках в письменной или устной форме, увеличивается на три d10, а каждый раз, когда персонаж приобретает достоинство «язык», он изучает два новых языка, а не один, как обычно.

Чуткий сон (достоинство, 2 пункта)

Персонаж способен очнуться ото сна при первом же признаке опасности, мгновенно стряхнув с себя любые признаки сонливости и усталости. Персонаж, бодрствующий днём, может игнорировать правило, ограничивающее размер пула любых проверок значением его Человечности или Пути.

Эйдетическая память (достоинство, 2 пункта)

Персонаж запоминает всё, что он видел и слышал. Документы, фотографии, разговоры — всё это и многое другое он способен восстановить в памяти в мельчайших деталях. При наличии отвлекающих факторов персонаж сможет вспомнить нужную информацию, успешно пройдя проверку восприятия + бдительности (сложность 6). В спокойной обстановке никаких проверок не требуется — достаточно лишь слегка сосредоточиться.

Железная воля (достоинство, 3 пункта)

Когда персонаж твёрдо уверен в себе и своей правоте, ничто не может его поколебать. Сложность всех проверок, связанных с попытками применить против персонажа Помешательство, Доминирование, Тауматургию и прочие сверхъестественные способы воздействия на разум, возрастает на три пункта.

Старшие силы Помешательства, Доминирования и других подобных Дисциплин, впрочем, способны преодолеть такую защиту. Если персонаж, обладающий этим достоинством, потратит пункт воли, то сложность проверок для сил шестого уровня повысится только на два пункта, а для сил седьмого уровня — только на один пункт. Против сил выше седьмого уровня это достоинство не действует.

Кроме того, железная воля бессильна против Дисциплин вроде Величия, влияющих на эмоции жертв. Это достоинство недоступно для персонажей с показателем воли ниже 8.

Предрасположенность (достоинство, 3 пункта)

Персонаж быстро схватывает всё, что относится к сфере его интересов. Время, необходимое на изучение определённой способности (или, с разрешения рассказчика, способностей) и стоимость её развития в пунктах опыта уменьшаются вдвое.

Спокойный (достоинство, 3 пункта)

Персонаж от природы спокоен и редко выходит из себя. Пул любых проверок, связанных с попытками сопротивления приступам ярости, увеличивается на два d10. Это достоинство недоступно для вампиров из клана Бруха.

Глубокий сон (недостаток, 1 пункт)

Если персонаж спит, его чрезвычайно трудно разбудить. Сложность всех проверок, имеющих отношение к попыткам разбудить спящего персонажа в течение дня, возрастает на два пункта.

Дефект речи (недостаток, 1 пункт)

Персонаж страдает от заикания или иного дефекта речи, затрудняющего общение. Сложность всех проверок, имеющих отношение к устной речи, возрастает на два пункта. Игрок по возможности должен изображать этот недостаток, прибегая к актёрской игре.

Кошмары (недостаток, 1 пункт)

Персонаж видит ужасные сны всякий раз, когда ложится спать, и воспоминания о них терзают его, даже когда он бодрствует. Проснувшись, персонаж должен каждый раз проходить проверку воли (сложность 7). В случае неудачи пул всех его проверок до конца ночи снижается на один d10. В случае провала персонаж не осознаёт, что проснулся, и продолжает думать, что до сих пор заперт в своём кошмарном сне.

Мягкосердечность (недостаток, 1 пункт)

Персонаж не выносит чужих страданий. Он сможет причинить физические или эмоциональные

страдания другому существу, только если успешно пройдёт проверку воли (сложность 8). Этот недостаток доступен только персонажам с показателем Человечности выше 6 пунктов. Вампиры, идущие по Пути Просветления, могут выбрать этот недостаток только с разрешения рассказчика.

Неблагонадёжность (недостаток, 1 пункт)

Персонаж не является приверженцем идеологии своего клана или фракции, и, более того, о его взглядах известно достаточно широкому кругу заинтересованных Сородичей. Теперь персонаж состоит на плохом счету у союзников и на примете у врагов.

Нетерпеливость (недостаток, 1 пункт)

Персонаж терпеть не может маяться бездельем и ждать. Если нужно что-то сделать, следует сделать всё прямо сейчас, и к чёрту всех этих тормозов, пытающихся тебя остановить. Каждый раз, когда кто-нибудь пытается удержать персонажа от немедленных действий, он должен пройти проверку самоконтроля, чтобы не обрушить гнев на собственных союзников.

Разборчивость (недостаток, 1 пункт)

Персонаж отказывается охотиться на тот или иной тип жертв — наркоторговцев, полицейских, бухгалтеров, богачей и т. п. Если персонаж случайно выпьет крови такой жертвы, его немедленно охватит приступ ярости, а самому персонажу придётся пройти проверку моральной деградации (сложность 7). Если персонаж увидит, как кто-то другой пьёт кровь такой жертвы, он также может впасть в ярость (по усмотрению рассказчика). Недостаток недоступен для вампиров из клана Вентру.

Робость (недостаток, 1 пункт)

Персонаж не любит контактировать с окружающими и по возможности старается избегать социальных взаимодействий. Сложность всех социальных проверок, связанных с незнакомцами, возрастает на два пункта. Если персонаж оказывается в центре всеобщего внимания, сложность возрастает на три пункта.

Амнезия (недостаток, 2 пункта)

Персонаж не помнит ничего о своём прошлом, о самом себе или о своей смертной или вампирской семье, но неведение, конечно, не способно защитить его, и прошлое может настигнуть в любой момент. Происхождение персонажа и тайна его нынешнего состояния отдаются на откуп рассказчику, и тот, разумеется, постарается сделать его максимально… интересным.

Вспыльчивость (недостаток, 2 пункта)

Персонаж легко выходит из себя. Сложность всех проверок, связанных с попытками сопротивляться приступам ярости, возрастает на два пункта. Недоступен для вампиров из клана Бруха.

Жажда невинности (недостаток, 2 пункта)

При виде невинности (любого рода) персонажа немедленно обуревает ужасная жажда крови. Он должен немедленно пройти проверку самоконтроля или инстинктов, чтобы не впасть в ярость и не попытаться уничтожить источник раздражения.

Жертва Маскарада (недостаток, 2 пункта)

В случае с персонажем пропагандистская машина Камарильи сработала слишком хорошо. Даже получив Становление, персонаж отказывается верить в то, что он теперь вампир. Он убеждён, что его нынешнему состоянию существует некое логическое объяснение, и тратит на его поиски практически всё своё свободное время. Персонаж также испытывает проблемы с питанием и регулярно пытается есть человеческую еду. Ни одна из этих привычек, естественно, не делает персонажа особенно популярным членом вампирского сообщества. Этот недостаток необходимо изображать, прибегая к актёрской игре, и взять его в большинстве случаев могут только вампиры Камарильи.

Лунный психоз (недостаток, 2 пункта)

Луна влияет на персонажа не лучшим образом, и его способность противостоять приступам ярости сильно зависит от её текущей фазы. Под светом молодой и старой луны сложность соответствующих проверок возрастает на один пункт, во время прибывающей и убывающей луны — на два пункта, а в полнолуние — на три.

Мстительность (недостаток, 2 пункта)

Персонаж стремится отомстить индивиду или группе индивидов, которые так или иначе перебежали ему дорожку либо уже после Становления, либо ещё в бытность его смертным. Всякий раз, когда

персонажу выпадает шанс отомстить, он должен либо сделать всё возможное, чтобы воспользоваться этим шансом, либо потратить пункт воли, чтобы временно удержать себя в руках.

Территориальность (недостаток, 2 пункта)

Персонаж — территориальный хищник. Окрестности своего убежища он считает личными охотничьими угодьями и крайне агрессивно относится к незваным гостям. Если другой вампир вторгается на территорию персонажа без приглашения, тот должен пройти проверку самоконтроля или инстинктов. В случае неудачи персонаж должен атаковать нарушителя до тех пор, пока тот не погибнет или не покинет его территорию. Сам персонаж согласится покинуть пределы своей территории только при исключительных обстоятельствах.

Фобия (недостаток, 2 пункта)

Персонаж испытывает всепоглощающий страх перед неким объектом или явлением. Боязнь пауков, змей, скоплений людей, высоты — вот лишь некоторые из самых распространённых фобий. Столкнувшись с предметом своей боязни, персонаж должен пройти проверку смелости, сложность которой в каждом конкретном случае определяет рассказчик. В случае неудачи персонаж вынужден держаться от объекта своей фобии как можно дальше (а то и вовсе спасаться от него бегством).

Ходячий стереотип (недостаток, 2 пункта)

Персонаж очень близко к сердцу воспринимает всё, что читал и слышал о выдуманных вампирах. Он носит опереточный плащ, посыпает тело блёстками, разговаривает с «восточноевропейским» акцентом и в целом старается соответствовать образу карикатурного вампира из массовой культуры. Сородичи, как правило, осуждают подобное поведение. Над персонажем могут втихую посмеиваться, его могут открыто презирать — в любом случае сложность всех социальных проверок с участием вампиров, не разделяющих склонность персонажа к эпатажу, возрастает на два пункта. Кроме того, персонаж рано или поздно может привлечь к себе внимание охотников на вампиров.

Слабоволие (недостаток, 3 пункта)

Персонаж очень восприимчив к воздействию Доминирования и запугивания. Силы Доминирования, направленные на персонажа, гарантированно срабатывают (если только персонаж не принадлежит к более старшему поколению, чем тот, кто пытается на него воздействовать). Кроме того, если персонаж подвергается воздействию социальной способности вроде лидерства или запугивания, сложность встречных проверок с его стороны возрастает на два пункта. Показатель воли персонажа с этим недостатком не может превышать 4 пунктов.

Людоед (недостаток, 4 пункта)

Персонаж искренне убеждён, что просто пить кровь смертных недостаточно. Он считает, что для полноценного питания необходимо поглощать ещё и богатые кровью ткани жертв — сердце, печень и т. п. Если персонаж не проявит поистине дьявольскую изобретательность, подобные пищевые привычки гарантируют практически стопроцентную смертность среди его жертв и, соответственно, целый ворох сопутствующих проблем с Человечностью, местными органами правопорядка и соблюдением Маскарада. Персонаж с этим недостатком обязан взять достоинство «железное нутро».

Угрызения совести (недостаток, 4 пункта)

Персонажа гложет неумолимое чувство вины за то, что ради выживания он должен пить чужую кровь. Каждый раз, когда персонаж дарует кому-нибудь Поцелуй, он должен пройти проверку совести (сложность 7). В случае неудачи приступ вины за содеянное становится настолько мучительным, что персонаж впадает в ярость. Из-за угрызений совести персонаж редко утоляет Голод, а значит, его запас крови редко бывает полон, что, конечно, делает его уязвимым и к позывам внутреннего Зверя, и к атакам внешних врагов.

Мучительные воспоминания (недостаток, 6 пунктов)

Персонаж пережил суровый обряд Возведения или иное столь же травмирующее событие, и его до сих пор терзают ужасные воспоминания. Самая незначительная мелочь способна выбить персонажа из колеи и ввергнуть его в мрачное расположение духа, так что его поведение становится практически непредсказуемым, а сила воли колеблется из крайности в крайность. В начале каждой истории персонаж должен пройти проверку воли (этой проверке нельзя обеспечить гарантированный успех за счёт траты пункта воли). В случае успеха ничего не происходит и персонаж может принимать участие в истории как обычно. Однако в случае неудачи показатель воли и запас воли персонажа до конца игровой встречи снижаются до 1. В начале следу-

ющей игровой встречи персонаж может пройти проверку воли ещё раз — в случае успеха показатель и запас воли персонажа вернутся к своим обычным значениям.

Социальные

Безобидный (достоинство, 1 пункт)

Все в городе знают персонажа как безобидного малого, который никак не может угрожать их замыслам. Конечно, подобное отношение к персонажу может показаться несколько оскорбительным, но, с другой стороны, это означает, что ни у кого не будет весомого повода его убить — никто просто не захочет тратить на него время и силы. Естественно, если действия персонажа перестанут вписываться в этот образ, сложившееся о нём мнение очень быстро изменится.

Бывший гуль (достоинство, 1 пункт)

Персонаж причастился Крови задолго до того, как стал Сородичем. Будучи гулем, он довольно близко познакомился с вампирским сообществом, так что сложность всех социальных проверок при взаимодействии с другими неонатами (особенно с теми, чей сир не проявил должного участия в судьбе своего дитя), а также сложность проверок, связанных со знанием вампирских реалий, снижается на один пункт.

Влиятельный сир (достоинство, 1 пункт)

Сир персонажа пользуется огромным влиянием внутри своего клана или фракции, и на героя в некотором смысле падает отблеск его могущества. Персонажу для этого даже не обязательно поддерживать с ним отношения, поскольку родословная Сородича — это то, от чего нельзя отречься при всём желании. Эффект этого достоинства сильно зависит от того, с кем персонаж имеет дело: у кого-то происхождение персонажа вызовет должное почтение, а в ком-то лишь возбудит зависть и презрение.

Громкое имя (достоинство, 1 пункт)

Персонаж, его прошлые заслуги или грядущие великие деяния известны далеко за пределами его фракции. Эта слава может быть как доброй, так и дурной, но овеянное этой славой имя в любом случае знает практически каждый; другое дело, что далеко не каждый, вероятно, знает носителя этого имени в лицо.

Завсегдатай Элизиума (достоинство, 1 пункт)

Персонаж проводит массу времени в Элизиуме и вхож в круги, в которых вращаются Гарпии и прочие видные действующие лица городского вампирского сообщества — обращаясь к ним, персонаж может быть уверен, что они как минимум знают, как его зовут. Это достоинство доступно только вампирам, которые уважают традицию Элизиума и регулярно его посещают.

Знаток Шабаша (достоинство, 1 пункт)

Персонаж пережил как минимум одно нападение членов Шабаша или сумел выбраться живым, отвергнув предложение о вступлении в ряды этой фракции. Полученный опыт может не раз пригодиться в будущих стычках с Мечом Каина. Сложность проверок восприятия, связанных с деятельностью членов Шабаша, снижается на один пункт. Это достоинство, как правило, выбирают члены групп, которым по роду деятельности приходится часто сталкиваться с Шабашем, и чаще всего оно играет свою роль, когда нужно избежать очередной засады его бойцов.

Прирождённый лидер (достоинство, 1 пункт)

Персонаж обладает тем природным магнетизмом, которого многим не суждено достичь даже долгими и упорными тренировками. Пул проверок лидерства персонажа увеличивается на два d10. Это достоинство можно выбрать, только если персонаж обладает показателем обаяния не ниже 3 пунктов.

Протеже (достоинство, 1 пункт)

Сир персонажа начал следить за его успехами ещё до того, как даровать ему Становление, и хорошо отзывался о нём в кругу своих знакомых. Благодаря его усилиям эти вампиры теперь относятся к персонажу весьма благосклонно, поэтому сложность социальных проверок с их участием снижается на один пункт.

Одолжение (достоинство, от 1 до 6 пунктов)

Кто-то из вампиров города находится у персонажа в долгу. Должником может быть кто угодно от простого неоната до самого Принца — всё зависит от того, сколько пунктов игрок намерен вложить в это достоинство. Каждое такое достоинство — это одно-единственное одолжение, так что используйте его мудро. Кроме того, статус должника и некоторые другие обстоятельства могут позволить ему либо игнорировать попытки стребовать «якобы» имеющийся долг, либо погасить его раньше, чем персонаж найдёт ему полезное применение: кое-кому, например, вполне по силам подстроить покушение на персонажа только затем, чтобы спасти ему жизнь и тем самым уравнять счёт.

Боевик (достоинство, 2 пункта)

Персонаж — член боевого отряда, к услугам которого местный Шериф или Епископ прибегают, когда нужно срочно поработать кулаками. Естественно, персонажу это позволяет участвовать в различных тайных операциях, иметь дело с влиятельными Сородичами и время от времени позволять себе нарушать закон. Степень подобной вседозволенности, конечно, сильно зависит от ситуации и от того, насколько хорошо к персонажу относится его высокопоставленный покровитель.

Бывалый путешественник (достоинство, 2 пункта)

В отличие от остальных Сородичей персонаж обожает путешествовать. Он знает все безопасные маршруты, хитрые трюки и методы, позволяющие избежать нежелательных встреч, и, конечно, всегда способен отыскать надёжное убежище. Если никто не знает, куда персонаж направляется, и не ведёт за ним целенаправленную охоту, тот может перемещаться между городами, не сталкиваясь с Люпенами, чрезмерно бдительными стражами правопорядка и т. п.

Друг законника (достоинство, 2 пункта)

По той или иной причине — будь то располагающая улыбка или непревзойдённое низкопоклонство — местный Шериф или Епископ изрядно расположен к персонажу. Он спускает герою с рук мелкие нарушения и посвящает в некоторые тайны, которые ему не полагается знать. Кроме того, он предупреждает персонажа о готовящихся силовых акциях и периодах, когда терпение вышестоящих начальников лучше не испытывать. Естественно, подобными связями не стоит злоупотреблять, поскольку бывший друг может оказаться очень опасным врагом, причём в самый неожиданный и неподходящий момент.

Знаток врагов (достоинство, 2 пункта)

Персонаж немало времени посвятил изучению одного из врагов своей фракции. Он хорошо знаком с обычаями, методами, способностями и долго-

срочными планами выбранной группы, поэтому сложность всех связанных с ней небоевых проверок снижается на два пункта. С другой стороны, сложность тех же проверок, связанных с представителями других враждебных структур, возрастает на один пункт просто в силу того, что они не входят в область специализации персонажа.

Знаток иных (достоинство, 2 пункта)

Это достоинство действует точно так же, как «знаток врагов», но не ограничивается существами, враждебными фракции, к которой принадлежит персонаж.

Святой (достоинство, 2 пункта)

Это достоинство порой называют «эффектом нимба», а окружающие считают обладающего им персонажа чистым и невинным (хотя не обязательно наивным) существом. Причины такого отношения неясны, но его наличие не подлежит никакому сомнению. Персонажа считают хорошим малым, продолжают верить, даже если знают, что верить ему нельзя, чаще проявляют снисходительность и т. д. — все детали остаются на усмотрение рассказчика.

Старый друг (достоинство, 2 пункта)

Персонаж и один из его смертных знакомцев получили Становление почти одновременно. К счастью, их дружба выдержала испытание смертью и бессмертием, и теперь у персонажа всегда есть кто-то, на кого он может положиться. Конечно, этот друг ожидает того же самого в ответ. Да, это порой доставляет массу неудобств, но, по крайней мере, у вас всегда есть с кем покутить, вспоминая былые дни и ночи. С точки зрения правил игры, старый друг — это исключительно верный союзник (*см.* стр. 123).

Восходящая звезда (достоинство, 3 пункта)

Персонаж — один из самых многообещающих вампиров города, восходящая звезда своей фракции. Все вокруг его знают, все хотят быть его друзьями, и даже самые влиятельные Сородичи пророчат ему блестящее будущее. Сложность всех социальных проверок с участием поддерживающих персонажа членов фракции снижается на один пункт.

Знаток подземелий (достоинство, 3 пункта)

Несмотря на то, что персонаж, может, и не является членом клана Носферату, он прекрасно знаком с канализациями, катакомбами, вентиляционными системами, тоннелями метро и другой подземной инфраструктурой родного города. Хотя подземные жители могут и недолюбливать персонажа, они, по крайней мере, вряд ли попытаются убить его только потому, что тот забрёл на их территорию. Сложность всех проверок, связанных с подземным миром (например, с попытками добраться до нужного района города под землёй или попасть в нужное здание через канализацию), снижается на один пункт.

Крот (достоинство, 3 пункта)

У персонажа есть информатор в рядах одной из враждебных его фракции организаций, который время от времени снабжает его всевозможными сведениями о деятельности своих «коллег». Персонаж должен сам решить, что делать с полученной информацией, но злоупотребление ею — верный способ скомпрометировать свой источник: у врагов тоже есть свои шпионы.

Друг клана (достоинство, 4 пункта)

Один из вампирских кланов — не тот, к которому принадлежит персонаж, — очень благосклонно к нему относится. Возможно, персонаж оказал клану какую-то серьёзную услугу, а может быть, просто регулярно и последовательно защищает их интересы перед остальными Сородичами. Как бы то ни было, сложность всех социальных проверок, связанных с членами выбранного клана, снижается на два пункта. Естественно, подобные отношения вполне могут настроить против персонажа некоторых очень влиятельных членов его собственного клана.

Друг Примогена/Епископа (достоинство, 4 пункта)

Высокопоставленные вампиры города ценят персонажа, и когда дело доходит до принятия важных решений, прислушиваются к его мнению и всесторонне обдумывают его рекомендации. Персонаж может не обладать официальными регалиями и не занимать значимых должностей, но его влияние на жизнь вампирского сообщества бесспорно и весомо.

Разорванные узы (достоинство, 4 пункта)

Персонаж когда-то был вассалом уз крови, но сумел тайно избавиться от них и снова стать свободным вампиром. Его бывший сюзерен не знает об этом и продолжает считать персонажа своим вассалом. С разрешения рассказчика это достоинство может

даже защитить персонажа от попыток сюзерена восстановить разорванные узы и вновь подчинить персонажа своей воле. Это достоинство недоступно для вампиров Шабаша.

Диссидент (недостаток, 1 пункт)

Персонаж публично выказывал своё положительное отношение к некоторым целям и методам врагов своей фракции. Эти заявления вызвали вполне понятную неприязнь со стороны влиятельных старейшин, и теперь персонаж прочно занимает место в списке потенциальных предателей. Когда представится удобный случай, его могут даже арестовать по обвинению в измене.

Досадная помеха (недостаток, 1 пункт)

Некий влиятельный вампир желает избавиться от персонажа. Возможно, он хочет прибрать к рукам его домен или персонаж перебежал дорожку одному из его ценных подручных — это не столь важно. Важно здесь то, что этот вампир обладает властью над персонажем и всегда может избавиться от него, поручив какое-нибудь самоубийственное задание «во имя фракции», и если ему представится такая возможность, не преминет ею воспользоваться.

Мрачная тайна (недостаток, 1 пункт)

У персонажа за душой имеется некий секрет, который, будучи раскрыт, опозорит его и превратит в изгоя в глазах всего местного вампирского сообщества. Сама тайна может быть любой — от убийства старейшины до членства в Движении анархов.

Недопонимание (недостаток, 1 пункт)

Несмотря на то, что персонажу объяснили, как работает социальный механизм фракции, кое-какие важные детали всё-таки ускользнули от его внимания. Недопонимание правил и законов, регулирующих новую жизнь персонажа, неизбежно приведёт к тому, что он допустит какую-нибудь серьёзную ошибку, — это всего лишь вопрос времени.

Отверженное дитя (недостаток, 1 пункт)

Сир персонажа не любит его, желает ему зла и стремится навредить ему при первой же удобной возможности. Союзники сира также разделяют его чувства, так что многие старейшины города тоже относятся к персонажу не очень хорошо.

Пащенок (недостаток, 1 пункт)

Персонаж — самый молодой вампир в городе, он ещё не успел доказать свою полезность фракции, и всем Сородичам об этом известно. Естественно, это ставит персонажа на самую нижнюю ступень социальной пирамиды. Неонаты не упускают ни одной возможности продемонстрировать своё превосходство. Другие стаи постоянно испытывают его, проверяя, способен ли он послужить делу Шабаша. Даже если в ряды городских Сородичей затем вольётся кто-то ещё, для вампирского сообщества персонаж надолго останется своего рода мальчиком для битья, и последствия подобного отношения могут оказаться не самыми приятными, особенно в ситуации, когда на кону стоит чья-то жизнь или смерть. Сложность всех социальных проверок с участием других неонатов возрастает на один пункт. Сложность социальных проверок с участием анцилл и старейшин остаётся прежней — они не делают особых различий между неонатами и относятся к ним всем с равным презрением.

Презренный сир (недостаток, 1 пункт)

Сиром персонажа был (или до сих пор является) бесчестный и презираемый вампир, и персонаж, естественно, унаследовал часть его дурной славы.

Приезжий (недостаток, 1 пункт)

Персонаж совсем недавно прибыл в город и ещё не успел обрасти знакомствами. Различные фракции, группировки и влиятельные Сородичи ещё только прощупывают его, решая, что с ним делать — привлечь на свою сторону или попросту уничтожить. Кроме того, незнание современных городских реалий, его истории и тонкостей политической жизни (не говоря уже о привычках и нравах местных вампиров) может стать причиной серьёзных просчётов и в итоге привести к крупным неприятностям.

Потенциальный рекрут (недостаток, 1 пункт)

Одна из враждебных фракции персонажа организаций любой ценой хочет заполучить его в свои ряды — не обязательно по собственной воле. Рекрутёры не отступятся, даже если получат прямой и однозначный отказ, и, более того, заведут дурную привычку появляться в самый неподходящий момент.

Путаница (недостаток, 1 пункт)

Персонаж очень похож по описанию на другого Сородича, за которого его время от времени принима-

ют. Иногда это приводит к недоразумениям, в том числе к опасным, особенно если «близнец» персонажа пользуется дурной славой или разыскивается за какое-нибудь преступление.

Сорванный дебют (недостаток, 1 пункт)

Персонаж крупно облажался в ночь дебюта перед Принцем города, и теперь герой убеждён, что Его Высочество ненавидит или презирает его (вне зависимости от того, как дело обстоит на самом деле). Если обстоятельства требуют предстать перед Принцем или одним из его высокопоставленных представителей, персонаж должен пройти проверку воли (сложность 7), чтобы не выставить себя на посмешище — убежать прочь, начать мямлить и т. п. Этот недостаток доступен только для вампиров Камарильи.

Тягостная обязанность (недостаток, 1 пункт)

Вскоре после Становления персонаж по собственной воле вызвался исполнять некую обязанность, стремясь завоевать уважение и одобрение вампирского сообщества. С тех пор персонаж успел не раз об этом пожалеть. Дело в том, что, исполняя этот долг, персонаж не получает каких-то особых привилегий, но отказаться от его исполнения — значит потерять лицо. Природу этой тягостной обязанности игрок должен придумать вместе с рассказчиком. Это может быть что угодно: от необходимости одалживать время от времени крупные суммы денег до необходимости служить посланником или ловцом жертв для массовых обрядов вроде Кровавого пира.

Враг (недостаток, от 1 до 5 пунктов)

У персонажа есть личный враг или, возможно, целая группа врагов, стремящихся ему навредить. Сила и могущество этого врага определяются стоимостью недостатка (недостаток стоимостью пять пунктов, например, может означать враждебно настроенного мафусаила или иное сравнимое по силе сверхъестественное существо).

Бремя неудачи (недостаток, 2 пункта)

Персонаж некогда занимал видное положение, но не справился со своими обязанностями, и ему как вампиру, на деле доказавшему свою некомпетентность, отныне закрыт путь во властные структуры города, а вышестоящие Сородичи предпочитают попросту игнорировать его существование. Кто-то может даже считать его предателем и распускать о нём порочащие слухи,

что, естественно, не добавляет ему популярности и может даже привлечь внимание вербовщиков из враждебных фракций. Кроме того, источником проблем могут служить и последствия той самой роковой неудачи.

Бывший друг (недостаток, 2 пункта)

Некто, к кому персонаж по-прежнему испытывает глубокие и тёплые чувства, действует в интересах его врагов, используя старую привязанность персонажа против него самого. Если персонаж желает действовать против своего бывшего друга в ситуации, которая не угрожает его собственной жизни, ему для начала придётся победить во встречной проверке манипуляции + красноречия.

Вассал (недостаток, 2 пункта)

Персонаж привязан узами крови к другому вампиру. Сюзерен совсем не обязательно плохо с ним обращается, но того факта, что персонаж находится в его власти, это не отменяет, и знание это гложет персонажа даже в моменты, когда он полностью отдаётся служению. Недоступен для вампиров Шабаша.

Мишень (недостаток, 4 пункта)

Персонажа преследует фанатичный охотник на вампиров, который искренне (и, возможно, вполне обоснованно) считает его угрозой для всего человечества. Жертвой этого охотника может стать любой представитель ближайшего окружения персонажа, как смертный, так и Сородич.

Нарушитель Маскарада (недостаток, 2 пункта)

Будучи совсем ещё юным вампиром, персонаж случайно нарушил Маскарад. Благодаря вмешательству другого Сородича нарушение удалось скрыть, но теперь персонаж живёт в страхе перед тем, что его ошибка получит огласку, и спаситель, у которого персонаж находится в серьёзном долгу, беззастенчиво этим пользуется. Этот недостаток доступен только для вампиров, принадлежащих к кланам и фракциям, соблюдающим Маскарад.

Спесь (недостаток, 2 пункта)

Персонаж настолько привык похваляться своим высоким положением в структуре фракции, что умудрился нажить себе массу недоброжелателей. Мудрые Сородичи втихомолку посмеиваются над ним и списывают его грубоватое тщеславие на молодость и недостаток политического опыта, но остальные считают его высокомерие попросту оскорбительным. Если любому из этих недоброжелателей представится случай подложить персонажу какую-нибудь свинью, он непременно этим воспользуется. Кроме того, сложность социальных проверок с участием вампиров, которых персонаж успел оскорбить своей самодовольной болтовнёй, возрастает на два пункта, причём персонаж может и не знать, кто из окружающих уже примкнул к лагерю его недоброжелателей, а кто — ещё нет.

Кроме того, если рассказчик сочтёт ситуацию уместной, персонаж должен успешно пройти проверку воли (сложность 6), чтобы не начать похваляться своей стаей, кланом или высоким положением.

Списанное орудие (недостаток, 2 пункта)

В прошлом персонаж выполнил кое-какую грязную работу по поручению высокопоставленного вампира — Шерифа, Епископа или кого-то ещё более могущественного. Однако в процессе выполнения задания что-то пошло не так, и вместо ценного одолжения действия персонажа принесли ему лишь массу проблем. Теперь бывший наниматель твёрдо намерен заставить персонажа замолчать. Желательно навсегда.

Ссора сиров (недостаток, 2 пункта)

Этот недостаток, по сути, является обратной версией недостатка «украденное дитя», где персонаж выступает в роли того самого дитя. Два вампира хотели даровать персонажу Становление; одному это удалось, другому, соответственно, нет, и сложившаяся ситуация его, естественно, не радует. Персонаж, его сир (или они оба) теперь являются мишенью для гнева этого несостоявшегося сира. В присутствии персонажа этому вампиру сложно контролировать свои эмоции, поэтому сложность любых проверок, связанных с сопротивлением ярости, возрастает на два пункта. Кроме того, этот вампир будет делать всё возможное, чтобы навредить персонажу и его сиру.

Украденное дитя (недостаток, 2 пункта)

Некогда персонаж вознамерился даровать Становление избранному смертному, но другой вампир успел добраться до него первым. Пережитое унижение невыносимо, и теперь в присутствии украденного дитя сложность любых проверок, связан-

ных с сопротивлением ярости, возрастает на два пункта. Кроме того, чувство обиды и ненависти может подвигнуть персонажа на различные скоропалительные и неразумные поступки: он может пытаться убить того, кто украл его несостоявшееся дитя, даровать Становление его врагам без разрешения вышестоящих вампиров и т. п. Кроме того, злобное и иррациональное поведение персонажа выставляет его в дурном свете, поэтому сложность всех его проверок обаяния возрастает на один пункт до тех пор, пока этот конфликт не будет улажен.

Бывший Принц (недостаток, 3 пункта)

Когда-то персонаж был практически единоличным владыкой целого города, но эти ночи давно позади. Персонаж мог уйти в отставку по собственной воле, его могли свергнуть, его город мог пасть под натиском Шабаша — теперь это не так уж и важно. Важно то, что Принцу города, в котором персонаж нашёл приют, обо всём известно, и он опасается, что персонаж может попытаться занять его собственный престол. Вся политическая машинерия городской Камарильи тайно настроена против персонажа, а сам Принц стремится избавиться от персонажа при первой же удобной возможности. Этот недостаток доступен только для вампиров Камарильи.

В постели с врагом (недостаток, 3 пункта)

Персонаж связан очень близкими отношениями с членом враждебной фракции или клана — любовником, дитя, другом или надёжным связным по ту сторону баррикад. Несмотря на пролегающую между ними линию фронта, персонаж и его товарищ умудряются сохранять дружеские (или даже более чем дружеские) отношения. Подобные отношения считаются недопустимыми, и если о них узнает любая из заинтересованных сторон, наказанием за предательство, несомненно, станет смерть.

Доносчик (недостаток, 3 пункта)

Персонаж — информатор на службе у одного из высокопоставленных вампиров. Те, кто уже пострадал от его доносов, ненавидят его и не упустят возможности скормить ему «дезу» и тем самым дискредитировать в глазах покровителя. Впрочем, репутация персонажа и без того далеко не безупречна, так что сложность социальных проверок с участием тех, кто не согласен с политикой и методами его покровителя, возрастает на один пункт.

Загнанный зверь (недостаток, 3 пункта)

Враждебная фракция или другая группа вампиров решила, что персонажа следует уничтожить, и открыла на него настоящую охоту. У этого недостатка, однако, есть и положительная сторона; древняя мудрость недаром гласит: «Враг моего врага — мой друг», так что у персонажа есть неплохие шансы обзавестись в процессе этой охоты новыми союзниками и заодно проверить, чего стоят уже имеющиеся.

Паршивая овца (недостаток, 3 пункта)

Решение даровать персонажу Становление его сир считает едва ли не самой колоссальной ошибкой в своей жизни и не устаёт повторять это при каждом удобном случае. На общих собраниях персонажа регулярно выставляют на посмешище, собственные единокровные сородичи издеваются над ним, а его наставники открыто презирают его и ставят палки в колёса. Любые предложения персонажа, даже самые разумные, союзники его сира, скорее всего, примут в штыки, а любые его достижения постараются обесценить.

Враг клана (недостаток, 4 пункта)

Один из вампирских кланов числит персонажа среди своих заклятых врагов, причём тот каким-то образом умудрился настроить против себя абсолютно всех его членов, от старейшин до неонатов. Этот недостаток может проявляться как в виде публичных оскорблений, так и в виде более серьёзных неприятностей, вплоть до покушений на убийство. Сложность социальных проверок при взаимодействии с членами этого клана возрастает на два пункта.

Испытательный срок (недостаток, 4 пункта)

Персонаж — перебежчик. Он предал Камарилью, Шабаш или другую фракцию и теперь должен доказать свою верность тем, чью сторону выбрал. Кто-то из новых союзников относится к персонажу с недоверием, кто-то враждебно, а его имя может быть овеяно даже более дурной славой, чем имя тех, кого он предал.

Ненавистный сюзерен (недостаток, 4 пункта)

Персонаж связан узами крови с сюзереном, который относится к нему просто отвратительно — третирует и унижает его в присутствии других Сородичей, заставляет совершать ради него самые ужасные поступки и т. п. Как бы то ни было, для персонажа

существование под властью его нынешнего сюзерена — это кошмар наяву, нескончаемая симфония боли и унижения. Недоступен для вампиров Шабаша.

Хапуга (недостаток, 4 пункта)

Жадность персонажа всегда была неутолима, и вот настал момент, когда он ухватил больше, чем в силах удержать. Слишком много гулей, слишком много подручных, слишком много власти и слишком много врагов. Обман, подлог, убийство — враги беспринципны, и если им представится возможность хоть как-то насолить персонажу, они не остановятся ни перед чем. Кроме того, недоброжелатели пристально следят за персонажем и пресекают любые его попытки расширить свою сферу влияния. Фигурально выражаясь, в настоящий момент персонаж загнан в угол, и с каждой ночью пространства для манёвра становится всё меньше.

Цель Кровавой Охоты (недостаток, 4 или 6 пунктов)

Персонаж — намеченная жертва Кровавой Охоты, и возвращение в родной город для него равносильно смерти. Версия этого недостатка за четыре пункта означает, что Кровавая Охота на персонажа идёт только в его городе, а версия за шесть пунктов подразумевает, что его крови жаждет вся Камарилья. Этот недостаток доступен только для вампиров Камарильи.

Посмешище (недостаток, 5 пунктов)

Персонаж каким-то образом умудрился стать излюбленным объектом насмешек местных Гарпий. Сложность всех социальных проверок в Элизиуме возрастает на два пункта, а вне Элизиума — на один пункт. Кроме того, если персонаж пытается запугать или подчинить при помощи сил Доминирования жертву, которая слышала ходящие о нём анекдоты, сложность соответствующих проверок возрастает на два пункта. Этот недостаток доступен только для вампиров Камарильи.

Красный Список (недостаток, 7 пунктов)

Персонаж либо вот-вот попадёт, либо уже попал в Красный Список — перечень вампиров, уничтожение которых Камарилья рассматривает как одну из первоочередных своих задач. Любой вампир Камарильи либо атакует персонажа сразу, как только поймёт, кто он, либо, что более вероятно, вызовет серьёзное подкрепление.

Сверхъестественные

Друг животных (преимущество, 1 пункт)

Почти все животные недолюбливают Сородичей и боятся их. Кто-то просто убегает, кто-то бросается в атаку, но все они ведут себя в присутствии вампиров не так, как в присутствии простых смертных. У персонажа такой проблемы нет. Животным не то чтобы нравится его компания, но они, по крайней мере, не порываются растерзать его или убраться подальше.

Затворяющее касание (преимущество, 1 пункт)

Обычно вампир может затворить ранку, оставленную своим Поцелуем, лишь лизнув её языком. Персонаж, обладающий этим преимуществом, может проделать этот фокус прикосновением руки.

Обманчивая аура (преимущество, 1 пункт)

Цвета ауры персонажа необычайно ярки и насыщенны для ауры вампира. Любой, кто увидит её, непременно примет персонажа за смертного.

Медиум (преимущество, 2 пункта)

Персонаж обладает природным даром ощущать присутствие духов умерших. Это преимущество не позволяет персонажу видеть призраков, но он может чувствовать их присутствие, говорить с ними и взывать к ним, чтобы привлечь их внимание. Он может обратиться к призракам за помощью или советом (как правило, в обмен на какую-нибудь ответную услугу), а сложность любых проверок шестого чувства, связанных с духами мёртвых, снижается на два пункта.

Сопротивляемость чарам (преимущество, 2 пункта)

Персонаж обладает врождённой сопротивляемостью Тауматургии Тремер и чародейству других вампирских кланов. Сложность любых проверок, связанных с применением колдовства против персонажа, возрастает на два пункта. Персонаж с этим преимуществом никогда не сможет стать адептом чародейских Дисциплин вроде Тауматургии и Некромантии.

Дух-наставник (преимущество, 3 пункта)

У персонажа есть призрачный компаньон и наставник. Личность и способности этого призрака остаются на усмотрение рассказчика, но персонаж в сложной ситуации всегда может рассчитывать на его помощь или совет.

Оракул (преимущество, 3 пункта)

Персонаж способен видеть и толковать предзнаменования, повествующие о событиях грядущего и опасностях настоящего. Каждый раз, когда рассказчик ниспошлёт ему предзнаменование, тот должен пройти проверку восприятия + шестого чувства, сложность которой зависит от того, насколько очевидным является это послание. В случае успеха персонаж должен пройти проверку интеллекта + оккультизма, чтобы попытаться его истолковать (сложность проверки зависит от сложности и неоднозначности самого предзнаменования).

Счастливчик (преимущество, 3 пункта)

Персонаж либо родился под счастливой звездой, либо за ним присматривает сам Дьявол. Как бы то ни было, за одну историю персонаж может трижды использовать второй шанс, чтобы пройти любую неудачную или провальную проверку ещё раз (но не больше одного «второго шанса» на каждую конкретную проверку).

Таинство диаблери (преимущество, 3 пункта)

Если персонаж с этим преимуществом совершает диаблери, в его ауре не остаётся характерных чёрных полос, которые могли бы его выдать.

Истинная любовь (преимущество, 4 пункта)

Персонаж, быть может, слегка запоздало, но встретил свою истинную любовь. Эта любовь — смертный мужчина или женщина — занимает центральное место в его жизни и не позволяет ему потерять себя в этом мире отчаяния и тьмы. Сила истинной любви наделяет персонажа способностью выносить любые испытания и не сдаваться даже в самой безнадёжной борьбе. Преимущество обеспечивает персонажу один дополнительный успех при любых проверках воли (в отличие от гарантированного успеха, этот успех может быть отменён выпавшей в результате проверки «1»). Стоит отметить, что у этого преимущества есть и обратная сторона — сам объект истинной любви, который, возможно, когда-нибудь придётся защищать или выручать из беды.

Дополнительная Дисциплина (преимущество, 5 пунктов)

С разрешения ведущего игрок может выбрать одну Дисциплину, которая с точки зрения его персонажа будет считаться ещё одной клановой Дисциплиной, так что стоимость развития этой Дисциплины в обмен на пункты опыта значительно снизится. Это преимущество можно выбрать только один раз, и оно недоступно для вампиров-каитифов.

Непокорный (преимущество, 5 пунктов)

Персонаж невосприимчив к мистическому могуществу уз крови и не может стать их вассалом. Это преимущество недоступно для вампиров из клана Тремер.

Девять жизней (преимущество, 6 пунктов)

Сама судьба наградила персонажа возможностью взглянуть в глаза Окончательной смерти и избежать её холодных объятий. Когда персонаж проходит проверку, результатом которой становится его Окончательная смерть, он может пройти эту проверку ещё раз. В случае успеха персонаж избегает гибели и теряет одну из девяти жизней. В случае провала он может пройти ту же проверку ещё раз, ценой ещё одной своей жизни, и так до тех пор, пока проверка не увенчается успехом или пока у персонажа не иссякнут его девять жизней. Рассказчик должен внимательно следить за запасом оставшихся у персонажа жизней.

Истинная Вера (преимущество, 7 пунктов)

Персонаж обладает глубокой и искренней верой в Бога или иную всемогущую божественную сущность. Персонаж начинает игру с одним пунктом Истинной Веры (*см.* врезку на странице 400). Каждый пункт Истинной Веры увеличивает пул проверок воли и добродетелей персонажа на один d10. Персонаж должен обладать показателем Человечности не ниже 9, чтобы выбрать это преимущество. Если он потеряет хотя бы пункт Человечности, он тут же лишится и всех пунктов Истинной Веры. Истинную Веру можно восстановить в обмен на пункты опыта, но только после того, как показатель Человечности персонажа вновь достигнет хотя бы 9 пунктов. Персонаж, обладающий этим преимуществом, способен в буквальном смысле творить чудеса, но воплощение их с точки зрения правил игры остаётся на усмотрение рассказчика.

Леденящее касание (недостаток, 1 пункт)

Растения вянут, когда персонаж находится рядом, и погибают от единственного его прикосновения. Персонаж буквально высасывает тепло из живых существ, как если бы его тело было сделано изо льда.

Отвращение к чесноку (недостаток, 1 пункт)

Персонаж терпеть не может чеснок, и даже самого слабого запаха достаточно, чтобы заставить персонажа покинуть помещение. Для того чтобы сдержать себя, персонаж должен пройти проверку воли, сложность которой зависит от силы аромата.

Отсутствие отражения (недостаток, 1 пункт)

Персонаж не отражается в гладких и полированных поверхностях, как и полагается вампиру из мифов и легенд. Эта деталь может выдать его, если он попытается прикинуться смертным. Недоступно для вампиров из клана Ласомбра. Персонажа, который обладает этим недостатком, вполне могут принять за одного из Пастырей.

Холодный ветер (недостаток, 1 пункт)

Зябкий пронизывающий ветерок неотступно сопровождает персонажа, куда бы тот ни пошёл. Конечно, эта особенность может стать прекрасным подспорьем для ценителей эффектных появлений, но смертных подобные феномены заставляют нервничать, так что сложность всех социальных проверок с их участием возрастает на один пункт, а персонажу становится гораздо сложнее выдать себя за человека. В конце концов, холодный ветер, гуляющий по переполненному ночному клубу или роскошному кабинету, — это деталь, которая наводит на крайне неоднозначные размышления.

Проклятие (недостаток, от 1 до 5 пунктов)

Персонаж является носителем мистического проклятия. Сила этого проклятия и степень его воздействия на жизнь персонажа зависят от стоимости недостатка в свободных пунктах. Вот лишь некоторые примеры:

- Если персонаж разгласит доверенный ему секрет, это предательство непременно обернётся против него (1 пункт).
- Персонаж начинает очень сильно заикаться, когда пытается рассказать о том, что видел или слышал (2 пункта).
- Снаряжение ломается и выходит из строя, когда персонаж пытается его использовать (3 пункта).
- Персонаж всегда настраивает против себя тех, кого любит или ценит (4 пункта).
- Каждый успех, даже самый заслуженный и грандиозный, непременно оборачивается для персонажа горечью и разочарованием (5 пунктов).

Зерцало смерти (недостаток, 2 пункта)

Всё вокруг кажется персонажу мёртвым. Весь мир для него — один огромный гниющий труп; смертные похожи на страшно исхудавших больных, дома — на развалины, а Сородичи — на разлагающихся мертвецов. Сложность любых проверок восприятия для персонажа возрастает на два пункта, а сложность социальных проверок — на один пункт. Есть у этого недостатка и светлая сторона — благодаря лежащей на окружающих печати смерти, сложность проверок привлекательности, направленных против персонажа, также возрастает на два пункта.

Зловещее присутствие (недостаток, 2 пункта)

Смертные подсознательно ощущают вампирскую природу персонажа, и она пугает их, заставляя испытывать необъяснимое беспокойство. Сложность всех социальных проверок с участием смертных возрастает на два пункта.

Повелитель мух (недостаток, 2 пункта)

Крылатые вестники гниения следуют за персонажем буквально повсюду. Из-за роящихся вокруг него мух сложность социальных проверок в большинстве случаев возрастает на один пункт, а их жужжание привлекает нежелательное внимание, поэтому сложность проверок скрытности возрастает на два пункта.

Светоч тьмы (недостаток, 2 пункта)

Персонаж буквально распространяет вокруг себя ауру зла. Служители культа и прочие набожные смертные инстинктивно чувствуют это и реагируют соответственно.

Боязнь крестов (недостаток, 3 пункта)

Персонажа пугает вид простых крестов, поскольку он считает их символом божественного могущества. Если противник угрожает персонажу крестом, персонаж должен пройти проверку воли (сложность 9) или будет вынужден всеми силами избегать этого креста до конца сцены. В случае провала при помощи креста противник сможет не только отпугнуть персонажа, но и нанести ему урон — по одному губительному повреждению за ход, однако для этого ему придётся прикоснуться крестом непосредственно к коже персонажа. Если персонаж не является адептом Стойкости, эти повреждения будут для него неотвратимыми.

Водная преграда (недостаток, 3 пункта)

Персонаж настолько глубоко верит в старые сказки, что физически неспособен заставить себя пересечь водоём с проточной водой, если расстояние между ним и поверхностью воды не превышает 15 метров. Для того чтобы стать преградой, водоём должен быть более полуметра в ширину, а вода должна течь с хоть сколько-нибудь заметной скоростью (направление течения значения не имеет).

Мстительный призрак (недостаток, 3 пункта)

Персонажа преследует озлобленный призрак (вероятнее всего, дух одной из погубленных им жертв). Этот призрак мешает персонажу в меру своих сил (особенно когда тот пытается охотиться), делает всё возможное, чтобы навредить ему, и не гнушается изливать свой гнев на тех, кто его окружает. Движущие мотивы, историю, способности и метод упокоения призрака (если таковой есть) определяет рассказчик.

Поцелуй Проклятого (недостаток, 4 пункта)

Поцелуй персонажа не приносит жертве наслаждения — только ужас и боль. Смертные, у которых персонаж пьёт кровь, кричат от боли и вырываются, и ему приходится прикладывать усилия для того, чтобы их удержать. Для персонажа, обладающего достаточно высоким показателем Человечности, дело может закончиться проверкой моральной деградации (по усмотрению рассказчика). Недоступно для вампиров из клана Джованни.

Рок (недостаток, 5 пунктов)

Персонажу суждена Окончательная смерть или вечные муки. Что бы персонаж ни делал, он обречён встретить свою ужасную судьбу — рано или поздно нависшему над ним дамоклову мечу суждено упасть. Более того, персонажа время от времени посещают видения, связанные с его печальной судьбой, и каждый раз, когда это происходит, до конца ночи пул всех проверок персонажа уменьшается на один d10. Единственный способ этого избежать — потратить один пункт воли. Рассказчик сам решает, какова истинная природа нависшей над персонажем роковой угрозы, и только он определяет, когда именно герой встретит свою судьбу. Сыграть персонажа, обладающего этим недостатком, довольно непросто — несмотря на то, что знание о неизбежной и скорой гибели, казалось бы, лишает персонажа свободы воли и мотивации, оно же позволяет избавиться от целого ряда сковывающих его условностей.

Светобоязнь (недостаток, 5 пунктов)

Персонаж более восприимчив к солнечному свету, чем другие вампиры. Солнечный свет наносит ему вдвое больше повреждений, чем обычно, и даже воздействие прямого лунного света чревато для него тяжёлыми повреждениями. Кроме того, любой яркий свет режет персонажу глаза, и для защиты от него герой должен носить тёмные очки. Недоступен для вампиров из клана Последователей Сета и других линий крови, обладающих аналогичным изъяном.

Гули

Кровь вампиров обладает великой силой — силой, которой можно наделять других. Ещё в незапамятные времена Сородичи выяснили, что смертный, испивший крови вампира, перенимает часть его сверхъестественных способностей и порочных страстей. Это знание скоро распространилось повсеместно, и вампиры начали широко пользоваться услугами смертных, несущих в себе частицу вампирской витэ и накрепко связанных узами крови. Так на свет появились нестареющие и непоколебимо преданные рабы — гули.

Подавляющее большинство гулей живёт под властью своих домиторов (сюзеренов и создателей) и верно служит им, регулярно получая взамен их витэ. Поскольку смертные, как и вампиры, тоже подвержены воздействию уз крови, почти все гули (за редчайшим исключением) беспрекословно преданы своим господам, и если у вампира более одного гуля, результатом вполне может стать жёсткая междоусобная борьба за внимание и благосклонность домитора. Когда в жилах смертного течёт такой мощный наркотик, как витэ Сородича, любые эмоции усиливаются стократ, превращая раздражительность в неконтролируемую ярость, а неосознанное желание — в неодолимую, пагубную страсть. Первых гулей не просто так назвали именем голодных кладбищенских духов.

Типы гулей

Гули-вассалы

«Нет, это вы меня послушайте. Мне плевать, кто вы такие и на кого работаете. Госпожа просила её не беспокоить, а значит, так тому и быть. Капиш[1]?»

Когда речь идёт о гулях, большинство вампиров представляет себе именно гулей-вассалов. Для большинства каинитов создание гуля с какой-то иной целью помимо служения считается чем-то неслыханным, а для некоторых вампиров гуль, не являющийся чьим-нибудь вассалом, — это богохульное отродье, которое надлежит уничтожить. В целом можно сказать, что вассалы — это и есть «нормальные» гули. Новообретённое могущество и вечная молодость достались им неожиданно, но мало кому из них придёт в голову выказывать недовольство сложившейся ситуацией (особенно когда начинают действовать узы крови). О вампирском сообществе подавляющему большинству из них не известно и десятой части того, что знает едва отрастивший клыки неонат. Почти все они — простые смертные, встретившие на своём жизненном пути некое древнее и могучее существо, которому просто нужен был верный слуга. Практически единственное, на что могут рассчитывать гули-вассалы, — это стабильное и своевременное получение очередной дозы живительной витэ, однако и для этого им приходится выкладываться на полную, постоянно доказывая домитору свою полезность. Кроме того, гулю-вассалу приходится мириться с тем, что его любовь, искренняя, страстная и неподдельная любовь, которую он, быть может, никогда и не надеялся испытать, будет принадлежать тому, кто примет её в лучшем случае с доброжелательным снисхождением, а в худшем — с холодной, истинно драконовской жестокостью.

Самое печальное здесь то, что большинство гулей-вассалов просто не понимает, что происходит. Простой гуль не знает, почему он испытывает обуревающие его чувства; понятия не имеет, что намешано в том потрясающем напитке, которым его регулярно угощает новый друг... Но продолжает хранить ему верность просто потому что не хочет лишиться отблеска магии, озаряющего его жизнь. И знаете что? Им ещё повезло, потому что они, утратив полезность, просто вернутся к своему прежнему бесцветному существованию, а гуль, причастившийся тайн Маскарада, уже вряд ли сумеет выбраться из этой передряги живым.

Независимые гули

«Вы и сами прекрасно понимаете, что не сможете сделать в одиночку абсолютно всё. Вам в любом случае понадобится кто-то, способный представлять ваши интересы при свете дня. Поверьте, я тот, кто вам нужен, и за свои услуги я прошу чисто символическую плату».

Думаете, наркотическая зависимость — это тяжкое бремя? Попробуйте представить то же самое, но с наркоторговцами, которые хотят вас пристрелить. Такова участь независимого гуля. Сородичи считают бесхозных гулей-пиявок опасными и неконтролируемыми существами, а вампиры очень сильно недолюбливают то, что не могут контролировать. Некоторые из таких гулей похищают и убивают вампиров для того, чтобы добывать и пить их кровь. Другие — улаживают грязные дневные делишки в обмен на порцию вожделенной витэ.

Независимые гули бывают разными, но все они стараются держаться от смертных подальше. Независимые гули — не безвольные пешки, они делают то, что делают, сознательно и добровольно. Как правило, независимые — это гули-сироты. Домитор погибает, а его враги проявляют беспечность, позволяя одному-двум его слугам уйти живыми и залечь

1. *Прим. пер.: (ит.) capisce – понимать.*

на дно. Некоторые из них были гулями настолько долго, что без очередной дозы витэ их ожидает ускоренное старение организма и смерть, страх перед которой может толкнуть независимого гуля на самые отчаянные поступки.

Конечно, встречаются независимые гули и с более замысловатыми историями. Некоторые из них узнали о существовании вампиров совершенно случайно и, попытавшись углубить своё знание, столь же случайно открыли для себя чудесные свойства их витэ. Есть среди них и оккультисты, которые однажды обнаружили существенные различия в мистических свойствах некоторых видов крови, и даже серийные убийцы-каннибалы, сумевшие справиться с необыкновенно живучей жертвой и выявить природу её живучести. Однако вампирская витэ вызывает сильнейшую, почти наркотическую зависимость даже у тех, кто не успевает стать вассалом её уз: редкий смертный, вкусивший крови Сородичей, не попытается сделать это вновь.

Ревенанты

«Что? Что случилось? Ты выглядишь... растерянным. Прошу тебя, не стоит смущаться. Входи. Я хочу познакомить тебя со своей семьёй. Я уверена, ты им понравишься».

Ревенанты — это наследные гули, отпрыски семейств, родоначальники которых обрели возможность вырабатывать свою собственную витэ, перестали зависеть от витэ Сородичей и передали эту способность своим потомкам. Большинство семейств этих пресыщенных, развращённых вечной молодостью существ служит Шабашу, но из этого правила есть и исключения. Все нездоровые желания и тёмные страсти, обуревающие простых гулей, ревенанты возводят в абсолют. Так, время от времени они имеют обыкновение устраивать закрытые семейные праздники с оргиями, наркотиками и (или) человеческими жертвоприношениями. Ревенанты в подавляющем большинстве своём презирают простых смертных и отвергают человеческую мораль. Некоторые семейства поклоняются Сородичам как богам, и многие их отпрыски готовы пойти на всё ради возможности самим стать вампирами.

Общество ревенантов разделено на изолированные от внешнего мира, замкнутые в себе кланы, и представители разных семей относятся друг к другу с плохо скрываемым взаимным недоверием. Например, семейства Гримальди и Зантоза объединяет настолько долгая и запутанная история, что вряд ли у кого-нибудь повернётся язык назвать их отношения дружескими. Конечно, время от времени гулям из различных семей волей-неволей приходится работать бок о бок, но нельзя сказать, чтобы подобная необходимость вызывала у ревенантов особый энтузиазм.

Процесс создания персонажа-гуля

Шаг первый: концепция персонажа

Выберите амплуа, натуру и маску, а затем определите тип — гуль-вассал, независимый гуль или ревенант.

Шаг второй: характеристики

Определите приоритет каждой из трёх категорий характеристик: физических, социальных и ментальных (6/4/3). В начале игры у каждого персонажа уже есть по одному пункту каждой характеристики.

Оцените физические характеристики персонажа: силу, ловкость и выносливость.

Оцените социальные характеристики персонажа: обаяние, манипуляцию и привлекательность.

Оцените ментальные характеристики персонажа: восприятие, интеллект и смекалку.

Шаг третий: способности

Определите приоритет каждой из трёх категорий способностей: талантов, навыков и знаний (11/7/4).

Выберите и оцените нужные таланты, навыки и знания.

На этом этапе максимально возможное значение способности равно трём пунктам.

Шаг четвёртый: преимущества

Выберите Дисциплину (1, плюс Мощь 1), факты биографии (5) и добродетели (5 для гулей Шабаша и ревенантов, 7 для всех остальных). В начале игры у каждого персонажа уже есть по одному пункту каждой добродетели.

Шаг пятый: последние штрихи

Запишите показатель Человечности (совесть + самоконтроль), воли (равен смелости) и запаса крови (1). Гули не могут быть приверженцами Путей Просветления.

Потратьте свободные пункты (21) по своему усмотрению. При желании выберите достоинства (без ограничений) и недостатки (не более чем на 7 пунктов).

Свободные пункты

Параметр	Цена
Характеристика	5 за пункт параметра
Способность	2 за пункт параметра
Дисциплина	10 за пункт параметра
Факт биографии	1 за пункт параметра
Добродетель	2 за пункт параметра
Человечность	1 за пункт параметра
Воля	1 за пункт параметра

Создание персонажа-гуля

Шаг первый: концепция персонажа

Концепция персонажа-гуля, как и концепция персонажа-Сородича, может быть сколь угодно общей. Гуль может быть буквально кем угодно, и причин превратить простого смертного в гуля у вампиров огромное множество. Скажем, если тореадор видит в толпе красивое личико, то сделать его обладателя гулем куда безопаснее, чем даровать Становление. Устав от своей новой игрушки, вампир может просто отлучить смертного от своей витэ и забыть про него раз и навсегда — никому из Сородичей и в голову не придёт его за это попрекнуть. Дитя — это навсегда, а гуля можно бросить сразу, как только тот исчерпает свою полезность. Благодаря заниженным стандартам отбора претендентов, подходящим амплуа для гуля может быть как «учёный-лингвист с мировым именем», так и «тихий паренёк из соседней квартиры».

Ещё два немаловажных компонента концепции персонажа — это его натура и маска. Именно они помогают определиться с ролью, которую персонаж сыграет в хронике. В целом персонаж-гуль начинает игру либо как гуль-вассал, связанный со своим домитором узами крови; либо как член семьи ревенантов; либо как независимый гуль, озабоченный поисками очередной порции витэ, поддерживающей в нём жизнь и питающей его сверхъестественные силы. В зависимости от сделанного на этом этапе выбора ответьте на приведённые ниже вопросы, чтобы лучше представить своего персонажа.

- Как персонаж впервые обнаружил, что внезапно стал чуть ли не вдвое сильнее, и как он воспользовался своей новообретённой силой? Что персонаж делает днём? Есть ли у него проблемы на работе? Охватывал ли персонажа приступ вампирской ярости и как это было? Персонаж осознаёт, что испытывает зависимость от витэ, или он умудряется обманывать даже самого себя? Как персонаж рационализирует свои новые пристрастия? Есть ли в мире кто-то, кого персонаж настолько ненавидит, что готов применить против него свою новообретённую силу? Может быть, он уже это сделал? Какие слова и метафоры персонаж использует, если попросить его описать витэ и её потрясающий эффект? Позволит ли персонаж стать гулем тому, кого любит, или, наоборот, постарается оградить от опасного пристрастия к вампирской крови?
- **Гуль-вассал**. Кем персонаж был до того, как стал гулем? Став гулем, начал ли он идентифицировать себя исключительно через отношения со своим домитором? Почему вампир выбрал именно его?

Что персонаж способен предложить своему домитору? Стал ли персонаж гулем в результате обмана или пошёл на службу сознательно и добровольно? Как домитор относится к персонажу — достойно или жестоко? К какому клану принадлежит домитор персонажа и что персонаж знает о роли своего господина в городском вампирском сообществе? Испытывал ли персонаж когда-то столь же сильное чувство, как любовь вассала уз крови к своему сюзерену?

- **Ревенант**. К какой семье ревенантов принадлежит персонаж? Насколько крепки семейные узы? Как на персонаже сказалось его невероятно долгое детство? Не был ли персонаж жертвой семейного насилия? Есть ли у персонажа враги среди братьев и сестёр? Не было ли у персонажа столкновений с ненавистниками гулей из числа членов его фракции? Почему персонаж покинул родной дом? Намерен ли он вернуться, и если да, то как его примут родственники?
- **Независимый гуль**. Как персонаж впервые отведал витэ? Как персонаж обеспечивает себе регулярное поступление живительной Крови? Как персонаж взаимодействует с Сородичами — принимает их условия игры или, наоборот, старается не вмешиваться в вампирское политическое закулисье? Был ли персонаж вассалом? Если да, то какую роль он играл — любовника, бойца, лакея? Знает ли персонаж о других обитателях Мира Тьмы? Хочет ли знать?

Шаг второй: характеристики

У персонажа-гуля меньше пунктов характеристик, чем у персонажа-вампира, поскольку гули значительно ближе к простым смертным. Отчасти этот факт компенсируется большим количеством свободных пунктов. Помните, что значения всех характеристик персонажа в начале игры равны 1. Приоритеты определяют, сколько дополнительных пунктов характеристик игрок сможет распределить между характеристиками: 6 пунктов — для группы первичных характеристик, 4 пункта — для группы вторичных и 3 — для третичных.

Шаг третий: способности

Как и группам характеристик, группам способностей необходимо присвоить приоритет. Внутри первичной группы нужно распределить 11 пунктов способностей, внутри вторичной — 7, а внутри третичной — 4. Обратите внимание, что начальное значение способностей, в отличие от характеристик, равно нулю. Кроме того, на этом этапе создания персонажа ни в одну из способностей нельзя вложить более трёх пунктов — переступить через этот порог можно будет чуть позже, за счёт свободных пунктов.

Шаг четвёртый: преимущества

Гули, конечно, далеко не столь могучи, как Сородичи, но у них есть некоторые преимущества перед простыми смертными. Все гули начинают игру с одним пунктом Дисциплины Мощи, адептами которой они становятся инстинктивно, сразу после того, как отведают вампирской витэ. Кроме того, у каждого гуля есть ещё один пункт, который он может вложить в любую Дисциплину по своему усмотрению. Исключением из этого правила являются только уникальные клановые Дисциплины вроде Метаморфоз, Тауматургии и т. д. Столь редкие и специфические Дисциплины доступны только гулям — вассалам соответствующих кланов.

Создавая гуля-вассала, можно выбирать только те Дисциплины, адептом которых является домитор персонажа. Тут лучше обратиться за помощью к рассказчику, но в принципе можно смело ориентироваться на перечень клановых Дисциплин вампира-домитора.

Создавая ревенанта, нужно выбрать одну из традиционных Дисциплин его семьи.

У независимых гулей нет клановых ограничений, но рассказчик при желании может ограничить выбор пассивными физическими Дисциплинами — Стремительностью, Стойкостью и Мощью.

Гули и ревенанты, как правило, ограничены первым уровнем любой известной им Дисциплины. Их заёмного мистического могущества просто недостаточно для того, чтобы освоить нечто большее. Единственный способ преодолеть это ограничение — использовать витэ вампиров старших поколений. Чем старше поколение, тем выше уровень Дисциплины, которого персонаж может достичь. Правда, для того, чтобы перенять могущество старшей крови, гуль должен пить её достаточно долго (как правило, всё время, пока персонаж копит необходимые для развития выбранной Дисциплины пункты опыта).

Корреляция между поколением донора и уровнем Дисциплины, которого может достичь его гуль, приведена в таблице ниже.

Поколение донора	**Максимальный уровень Дисциплины**
С Тринадцатого по Восьмое	1
Седьмое	2
Шестое	3
Пятое	4
Четвёртое	5

Стоимость развития

Параметр	Стоимость в пунктах опыта
Новая способность	3
Новая Дисциплина	20
Новый путь Некромантии или Тауматургии	20 (только для вассалов клана)
Характеристика	Текущее значение ×4
Способность	Текущее значение ×2
Клановая Дисциплина	Текущее значение ×15†
Сторонняя Дисциплина	Текущее значение ×25†
Вторичный путь Некромантии или Тауматургии	Текущее значение ×15 (только для вассалов клана)
Добродетель	Текущее значение ×2‡
Человечность	Текущее значение ×2
Воля	Текущее значение ×1

†Клановыми для гуля-вассала считаются Дисциплины, характерные для клана, к которому принадлежит его домитор. Например, если домитор-тореадор является адептом Доминирования, его гулю-вассалу придётся потратить на развитие Доминирования [текущее значение ×25] пунктов опыта. Для независимых гулей клановыми Дисциплинами считаются Мощь, Стойкость и Стремительность. Для ревенантов — традиционные Дисциплины их семей.

Гуль-вассал, оставивший или лишившийся своего домитора, становится независимым, а независимый гуль, попавший под действие уз крови, становится гулем-вассалом.

‡Развитие добродетелей за пункты опыта не влияет на значение привязанных к ним параметров Человечности и воли.

Получение Становления

После Становления персонаж-гуль тут же получает пункты характеристик и способностей, «недополученные» им на этапе создания персонажа.

Факты биографии и добродетели остаются без изменений. Гуль также получает положенные персонажу-вампиру пункты Дисциплин, сохраняя при этом Дисциплины, адептом которых он стал, ещё будучи гулем (включая Мощь). Более того, он теперь может развивать эти Дисциплины по тем же правилам, что и любой персонаж-вампир.

Шаг пятый: последние штрихи

Этот этап создания персонажа-гуля практически ничем не отличается от аналогичного этапа создания персонажа-вампира. Гули получают один «активный» пункт крови, а их максимальный «активный» запас крови равен двум пунктам (больше, если гуль прожил достаточно долго, — *см.* стр. 541). «Пассивный» запас крови здорового взрослого гуля, как и у любого смертного, равен десяти пунктам. Кроме того, персонажи-гули получают 21 свободный пункт, которые можно тратить по собственному усмотрению. Это больше, чем получают персонажи-вампиры, и объясняется это присущей всем смертным гибкостью ума и умением приспосабливаться к быстро изменяющимся условиям жизни, которые и делают их столь полезными в качестве слуг.

Правила

Ревенанты

Ревенанты сами производят витэ, необходимую для поддержания своих сверхъестественных способностей, но, конечно, ничто не мешает им пополнять её запас из внешних источников. Ревенанты могут тратить свой активный запас крови как обычно и восстанавливать его вплоть до предельного значения со скоростью один пункт в сутки. Процесс выработки витэ возможен, только если ревенант сыт и здоров.

Узы крови

Гули — живые существа, поэтому узы крови действуют на них не так, как на вампиров. Для гуля узы крови — это не приступ любовной лихорадки,

а постепенное погружение в эмоциональную бездну.

Впервые отведав крови Сородича, гуль начинает испытывать сильные чувства по отношению к своему донору. С точки зрения правил эффекта нет, но эти чувства (или борьбу с ними) надлежит изображать, прибегая к актёрской игре. Независимые гули в большинстве своём вообще предпочитают не употреблять кровь одного Сородича больше одного раза подряд, особенно если тот отличается обаянием и (или) привлекательностью.

Испив крови Сородича во второй раз, гуль подпадает под воздействие, эквивалентное пятому уровню братских уз (*см.* стр. 320).

В этом состоянии гуль с показателем воли ниже 6 должен пройти проверку самоконтроля, чтобы отказаться испить кровь Сородича в третий раз и, соответственно, стать вассалом своего нового домитора. Однако если рассказчик сочтёт, что искушение слишком сильно, эту проверку придётся пройти, даже если показатель воли персонажа выше требуемого.

Гуль может освободиться от уз крови, отказавшись от витэ своего домитора. Предания Сородичей гласят, что это воздержание должно длиться ровно год, но на деле всё зависит от самого гуля. Для того чтобы ослабить узы крови на одну ступень, гуль должен воздерживаться от витэ домитора на протяжении [12 — показатель воли персонажа] месяцев. Два таких периода воздержания подряд позволят ослабить узы крови на две ступени, а три периода, соответственно, на три.

Естественно, сказать куда проще, чем сделать. До тех пор, пока персонаж-гуль полностью не освободится от воздействия уз крови, рассказчик (при желании) может требовать траты пункта воли каждый раз, когда герою выпадает возможность выпить витэ своего домитора. Если гуль обладает какой-нибудь зависимой натурой вроде конформиста или ребёнка, он может так никогда до конца и не избавиться от этой тяги.

Дисциплины

Гулям изучение Дисциплин даётся куда труднее, чем Сородичам. Совладать с мистическим могуществом Каина под силу лишь его потомкам; для смертных оно навсегда останется чем-то чуждым и малодоступным. Гуль может изучать лишь Дисциплины, адептом которых является его последний донор. Независимому гулю, решившему стать адептом Затмения, придётся каким-то образом добыть витэ вампира из клана Ласомбра, а вассалу малкавианина вряд ли выпадет возможность изучить Некромантию. Тем не менее силы уже изученных Дисциплин гуль может активировать по тем же правилам, что и любой Сородич. Упомянутое выше ограничение не распространяется только на Дисциплины Мощи, Стойкости и Стремительности — они инстинктивно понятны, и их при желании может изучать любой гуль.

Если «активный» запас крови гуля опустеет, он не сможет пользоваться изученными Дисциплинами до тех пор, пока не пополнит запас витэ хотя бы на один пункт. Однако, как и любое другое умение, без практики Дисциплины начинают постепенно забываться — гуль, переживший шестимесячный период воздержания от витэ, потеряет один из имеющихся у него пунктов Дисциплин; каждый дополнительный месяц воздержания чреват утратой ещё одного пункта, и так до тех пор, пока персонаж не потеряет их все.

Редкий гуль или ревенант понимает природу Сородичей настолько хорошо, чтобы учить их тем Дисциплинам, которые знает сам.

Старение

Гули не стареют, пока регулярно пьют вампирскую кровь, и если с момента получения последней порции витэ пройдёт больше месяца, некоторые из них могут столкнуться с очень крупными неприятностями. Если гуль на момент столь длительного воздержания прожил меньше 100 лет, он начнёт стареть, как простой смертный; если он прожил от 100 до 250 лет, он начнёт стареть в 10 раз быстрее (за год он состарится на десять лет и т. д.); гуль, проживший более 250 лет, немедленно рассыплется в прах. С другой стороны, с возрастом гули, как и вампиры, становятся сильнее — длительное воздействие вампирской витэ со временем начинает менять их некогда человеческую природу.

Каждые сто лет жизни увеличивают «активный» запас крови ревенанта на один пункт. Другие типы гулей тоже подвержены этому эффекту, но в меньшей степени — у них «активный» запас крови увеличивается каждые двести лет (так, «активный» запас крови восьмисотлетнего гуля будет равен шести пунктам). Кроме того, каждые сто лет жизни снижают сложность проверок регенерации (*см.* ниже) на один пункт — это правило касается всех типов гулей.

Исцеление

Гули, как и Сородичи, могут лечиться за счёт траты пунктов крови (правда, только «активных»). Они могут даже отращивать утраченные конечности, но, в отличие от вампиров, им для этого требуются дополнительные усилия. Чтобы попытаться отрастить утраченную конечность, гуль должен потратить один пункт воли, соответствующее количество пунктов крови (для регенерации пальца или глаза потребуется один пункт крови; для ступни с голенью или кисти с предплечьем — два; для руки или ноги

целиком — три) и пройти проверку выносливости (сложность 8). В случае неудачи или провала отрастить утраченную конечность уже не получится. Чем старше гуль, тем легче проверки регенерации — каждые сто лет возраста снижают сложность проверки на один пункт.

Приступы ярости

Рассказчик должен сам решить, какие именно ситуации будут провоцировать приступы ярости у персонажа-гуля. Стоит помнить, что псевдо-Зверь, проникающий в тело гуля вместе с вампирской витэ — противник для человеческой души чуждый и неведомый, хотя (по сравнению с истинным Зверем каинитов) относительно слабый. Именно поэтому гулям приходится сдерживать себя куда чаще, чем вампирам, но сложность проверок, связанных с сопротивлением этим приступам, на три пункта ниже, чем у персонажей-Сородичей.

Персонаж-гуль, который хочет удержать себя в руках, должен пройти проверку самоконтроля, сложность которой может варьироваться в зависимости от конкретной ситуации. Каждый полученный успех позволяет сдержать приступ на один ход. Для того чтобы полностью подавить подступающую ярость, персонаж должен набрать пять успехов.

Клановые изъяны

Кровь некоторых кланов обладает кое-какими отрицательными свойствами. Употребив подряд больше четырёх пунктов крови, взятых у вампиров одного и того же клана, персонаж-гуль должен пройти проверку выносливости (сложность 5). В случае неудачи гуль получает облегчённую версию присущего этому клану изъяна, который сохраняется до тех пор, пока персонаж не употребит кровь вампира, принадлежащего к любому другому клану. Чаще всего это правило применяется в отношении Крови следующих кланов:

- **Бруха**. Сложность проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости, возрастает, достигая стандартного «вампирского» уровня.
- **Вентру**. Гуль обретает особое пристрастие к крови Вентру, единственным источником которой для него, как правило, является сам домитор.
- **Малкавиане**. Гуль получает лёгкое психическое расстройство.
- **Носферату**. Привлекательность снижается на один-два пункта, вплоть до минимума в один пункт.
- **Последователи Сета**. Прямой солнечный свет вызывает у гуля нестерпимый зуд, из-за чего пул всех его проверок уменьшается на один d10.
- **Кланы Шабаша**. Благодаря широко распространённому обряду Братания, существует высокий риск заражения инфекционными заболеваниями.

При желании рассказчик может наделить аналогичными эффектами витэ других кланов и линий крови.

Передозировка

Гуль при необходимости может хранить в своём теле больше «активных» пунктов крови, чем обычно, но это чревато неприятными побочными эффектами. Каждый пункт выносливости позволяет персонажу-гулю втиснуть в своё тело один дополнительный «активный» пункт крови. Поглощая каждый «лишний» пункт крови, персонаж должен пройти проверку выносливости (сложность 8). В случае успеха персонаж может использовать этот пункт крови как обычно.

В случае неудачи персонаж получает одно тяжёлое повреждение за каждый «лишний» пункт крови, уже хранящийся в его теле. Более того, персонаж теряет возможность использовать все «лишние» пункты крови. Для того чтобы избавиться от них, персонаж должен потратить сцену, мучительно извергая наружу всю «бесполезную» кровь — пока он этого не сделает, он не сможет использовать даже свой стандартный «активный» запас крови.

Пока в организме гуля остаются «лишние» пункты крови, сложность проверок, связанных с сопротивлением приступам ярости, возрастает, достигая стандартного «вампирского» уровня. Показатель ловкости гуля временно повышается на один пункт, но по ходу каждой сцены, в которой гуль принимает участие, он должен пройти проверку восприятия + самоконтроля; в случае неудачи он станет жертвой очень интенсивных галлюцинаций (их эффект остаётся на усмотрение рассказчика).

Воздержание

Воздерживаясь от приёма очередной порции вампирской витэ, гуль испытывает острый абстинентный синдром на протяжении [6 — выносливость гуля] недель. В течение этого срока каждый раз, когда персонажу выпадает возможность выпить вампирской крови, он должен пройти проверку самоконтроля (сложность 7), чтобы сдержать себя и отказаться от этой возможности.

Кроме того, каждую неделю, пока длится синдром, персонаж должен проходить проверку интеллекта + самоконтроля (сложность 6). В случае неудачи его желание заполучить вампирской витэ сублимируется в жажду чего-то иного — человеческой крови, плоти или секса. Персонаж должен утолить возникший позыв, если не потратит один пункт воли, чтобы удержать себя в руках. В случае же провала персонаж обязан утолить возникший позыв, и трата пункта воли не поможет ему удержать свои тёмные желания под контролем.

Боевые гули

Цимисхи некогда создавали боевых гулей в качестве пушечного мяса на случай войны и для охраны своих владений от незваных гостей. Кое-где их используют до сих пор, и врагам Нелюди по-прежнему приходится принимать этих чудовищных созданий в расчёт.

Шляхта

Эти чудовищные существа — создания ваятелей плоти из клана Цимисхов. Многие шляхтичи в процессе преображения проходят через процедуру лоботомии, которая фактически превращает их в полуразумных зверей, способных только выполнять приказы. Внешне шляхтичи обычно напоминают кошмарные карикатуры на живых существ.

Чудовищные изменения, которым Цимисхи подвергают свою шляхту, служат сразу двум целям. Во-первых, устрашающая внешность боевых гулей производит неизгладимое впечатление на бойцов противника — одного этого порой хватает, чтобы обеспечить войскам Цимисхов решающее преимущество в битве. Во-вторых, преображённым шляхтичам нет пути назад в человеческое общество, а значит, им остаётся только служение — боевые гули Цимисхов недаром славятся непреклонной верностью своим хозяевам.

Физические характеристики: сила 5, ловкость 4, выносливость 5

Социальные характеристики: обаяние 1, манипуляция 1, привлекательность 0

Ментальные характеристики: восприятие 5, интеллект 2, смекалка 3

Таланты: атлетика 2, бдительность 3, драка 4

Навыки: выживание (чтение следов) 2, скрытность 3, фехтование 1

Знание: три любых 2

Дисциплины: Мощь 1, Стойкость 1

Факты биографии: нет

Добродетели: совесть 1, самоконтроль 3, смелость 5

Человечность: 2

Воля: 4

Недостатки: чудовищная внешность

Вождь

Бегите.

Эти чудовищные гиганты — гибриды, созданные из полутора десятков гулей при помощи Преображения, Тауматургии и типичного для вампиров Шабаша садизма. Вожди, прошедшие в процессе создания процедуру лоботомии, невосприимчивы к силам Анимализма, Доминирования и Величия; вожди, которым ваятели плоти сохранили разум, по слухам, ещё более сильны и опасны.

В современную эпоху в условиях Маскарада, Молчания Крови и засилья средств массовой информации вождей используют исключительно редко, а когда дело всё-таки доходит до этих чудовищ, вампиры Шабаша обращаются с ними как с ходячими бомбами — указывают цель и прячутся, чтобы не забрызгало ошмётками. Вечно голодные вожди не делают различий между вампирами, гулями и смертными — для них они все просто еда.

Физические характеристики: сила 8, ловкость 2, выносливость 6

Социальные характеристики: обаяние 0, манипуляция 0, привлекательность 0

Ментальные характеристики: восприятие 1, интеллект 1, смекалка 2

Дисциплины: Мощь 6, Стойкость 4

Добродетели: нет

Человечность: нет

Семьи ревенантов

Веками Цимисхи практиковали избирательное скрещивание своих наиболее доверенных (или, по крайней мере, наиболее полезных) слуг. В начале Средневековья некоторые старейшины клана провели масштабный и длительный эксперимент по изучению долговременного воздействия вампирской витэ на организм смертных из числа представителей восточноевропейского дворянства. Эксперимент принёс свои плоды уже через несколько поколений — так на свет появились первые ревенанты.

Ещё несколько веков спустя на службе у Цимисхов состояла целая дюжина многочисленных и полнокровных семей ревенантов. Часть из них сгинула в пламени Восстания анархов и на кострах Инквизиции, а отдельным родам, особенно сильно пострадавшим в результате этих кровавых событий, волей-неволей пришлось поспешно заключать браки и объединяться с теми, кому повезло больше. Также ходят слухи, что некоторым семьям ради выживания пришлось рискнуть, бежав из-под власти Цимисхов и поступив в услужение к другим господам. С точки зрения любых человеческих моральных норм современные семьи ревенантов — это настоящие вертепы порока. Инцест, педофилия, каннибализм, скотоложство, наркомания, политический экстремизм — вот лишь краткий перечень наиболее популярных среди ревенантов «семейных традиций». Подобное поведение, как правило, лишь забавляет их бессмертных хозяев, которые находят некое извращённое удовольствие в том, чтобы наблюдать за жутковатыми выходками своих пресыщенных жизнью слуг.

Братовичи

Братовичи предпочитают не покидать своих глухих загородных имений и промышляют в основном разведением адских гончих и прочих жутковатых тварей. Выбираются они разве что для того, чтобы охотиться на Люпенов и других сверхъестественных существ, похищать смертных женихов и невест и служить проводниками для бродячих стай Шабаша. Братовичи сохранили в себе ещё меньше человеческого, чем другие семьи ревенантов, а свою дикость и извращённые страсти они воспринимают как неотъемлемую часть своей природы. Вампиры Шабаша предпочитают держаться подальше от имений этой семьи и обращаются к Братовичам лишь в самых отчаянных ситуациях. Дело не в страхе — Братовичи сами побаиваются каинитов Шабаша и относятся к ним как к «грозным дядьям», — дело, скорее, в отвращении.

Взболтайте в одном флаконе погрязшую в кровосмесительных связях семейку из дремучего захолустья, Цимисхов и первобытную страсть к охоте, убийствам и разнузданному сексу, и получите довольно точный портрет типичного Братовича. Большая часть владений этой семьи сосредоточена в североамериканской глуши, несколько одиночных доменов находятся в Южной Америке, а одним из старейших и наиболее обширных её имений остаётся родовое поместье Братовичей в Польше.

Дисциплины: Анимализм, Преображение, Стойкость

Изъян: Братовичи очень вспыльчивы (кое-кто, возможно, даже предпочёл бы термин «неуравновешенны»). Сложность всех проверок, связанных с попытками сопротивляться приступам ярости, возрастает на два пункта. Кроме того, Братовичи очень плохо уживаются с простыми смертными.

Гримальди

В XII веке Гримальди были купеческой семьёй, делавшей деньги на торговле между итальянскими городами-государствами. Сегодня они выполняют функции финансовых посредников между вампирами Шабаша и их смертными деловыми партнёрами. Гримальди, пожалуй, можно назвать одной из самых «нормальных» семей ревенантов из всех ныне существующих, хотя кое-кто мог бы и поспорить с этим утверждением, вполне справедливо указав на тот факт, что огромное богатство отделяет их от простых смертных ничуть не менее надёжно, чем бегущая в их жилах вампирская кровь. Гримальди, как правило, получают прекрасное образование, обладают обширными связями и нередко занимают видное положение в деловых и финансовых структурах родных городов.

С самого рождения Гримальди наслаждаются всем, что только можно купить за деньги, — от частных школ и лучших преподавателей до фешенебельных

курортов и самых дорогих игрушек, а помимо целей своих повелителей из Шабаша преследуют ещё одну тайную цель, о существовании которой известно лишь главам семьи.

Дело в том, что Гримальди трезво глядят на вещи и видят, что со временем их семейство начало постепенно изживать свою полезность в глазах предводителей Шабаша, и стоит Цимисхам лишить семью своего покровительства, расправа со стороны Меча Каина последует незамедлительно. Озабоченные такой перспективой, старшие члены семьи Гримальди начали готовить пути отхода, планируя при первых признаках близкой угрозы переметнуться либо в стан Камарильи (в лице Вентру), либо под крыло клана Джованни. Вряд ли стоит лишний раз говорить, как отреагирует Шабаш, если каинитам станет известно о готовящемся предательстве, так что Гримальди делают всё возможное, чтобы держать носителей этих предательских помыслов подальше от своих номинальных владык.

Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Стремительность

Изъян: все Гримальди по достижении совершеннолетия становятся вассалами членов Шабаша рангом от Епископа и выше. Поначалу эта мера выступала как гарантия того, что Гримальди не предадут своих владык, соблазнившись блеском высшего общества смертных, но со временем эта процедура превратилась в формальный обряд инициации, знак отличия вчерашнего подростка от сегодняшнего взрослого человека, готового служить на благо семьи. Большинство членов Шабаша попросту игнорирует своих новообретённых вассалов, но некоторые домиторы Меча Каина воспринимают свои обязанности куда серьёзнее и регулярно обновляют эти узы своей кровью. Если предательство во имя спасения семьи Гримальди всё же состоится, несчастные ревенанты, оставшиеся вассалами своих сюзеренов, скорее всего, будут просто списаны как «приемлемые потери».

Дучески

Из того немногого, что Дучески рассказывают посторонним, можно сделать вывод, что история их семьи — это история предательства. Как и большинство семейств ревенантов, Дучески некогда служили почтенному клану Цимисхов, но затем в силу неизвестных причин они отвернулись от своих прежних хозяев и связали свою судьбу с кланом Тремер. Поступок этот, естественно, ни в коей мере не улучшил отношение Нелюди к этому некогда славному семейству.

Семья Дучески крайне немногочисленна, и многие говорят, что она попросту вымирает без покровительства и руководства создавших их Цимисхов. Если верить слухам, то несколько постепенно ветшающих и приходящих в упадок имений, разбросанных по всей Европе, — это всё, что осталось от их обширных наследных владений. За верную и беспорочную службу клану Тремер избранные члены семьи Дучески порой получают Становление, но в большинстве своём эти ревенанты служат им в качестве библиотекарей, ассистентов и лаборантов, а связь Чернокнижников с семьёй Дучески остаётся тщательно охраняемым секретом даже среди самих тремеров.

Истинный талант ревенантов Дучески — хитроумные механические приспособления. Лучших мастеров этой семьи нередко сравнивают с самим Да Винчи, несмотря даже на то, что в основном их устройства имеют самое мрачное предназначение. Среди старейшин, посвящённых в тайну этого семейства, пыточные механизмы и сложнейшие алхимические аппараты работы Дучески считаются столь же бесспорным признаком статуса, сколь и обладание оригинальным произведением искусства. Для самих Дучески их нынешнее положение — это цена, которую они заплатили ради того, чтобы вырваться из когтей Цимисхов, и бремя, которое они покорно несут по сей день.

Дисциплины: Доминирование, Тауматургия, Ясновидение

Изъян: за сотни лет, проведённые под властью клана Тремер, Дучески практически утратили всякую связь с миром смертных и человеческой половиной своей собственной природы. Изоляция и кровосмесительные браки самым пагубным образом сказались на психике, внешности и разуме ревенантов Дучески, и семья просто запретила контактировать с простыми смертными всем отпрыскам, врождённые уродства и психические отклонения которых были сочтены слишком серьёзными. Показатели социальных параметров персонажей из семьи Дучески не могут превышать 2 пунктов.

Зантоза

Зантоза не видят никакого особого смысла в дальнейшем существовании. Если знающего о ревенантах каинита спросить о семье Зантоза, то ответом вам, скорее всего, будет недоумённый взгляд. Дело в том, что семья Зантоза, похоже, уже давно изжила свою полезность и существует исключительно ради поддержания декадентского стиля жизни своих членов и во имя удовлетворения противоестественных капризов Извращенцев, Кобр и Нелюди.

Некогда семья Зантоза принадлежала к высшему свету восточноевропейского общества, но её члены замкнулись в себе, променяв долгосрочные социально-политические манипуляции на погоню за сиюминутными удовольствиями. Под покровом современных ночей члены этой некогда славной

семьи промышляют мелкими преступлениями, порнографией, торговлей на чёрном рынке и исследованием пределов собственной чувственной порочности. Единственная причина, по которой Зантоза ещё не сгинули в пламени очередного погрома Чёрной Руки, — это уверенность в том, что результат не будет стоить усилий, затраченных на поиск и зачистку всех их пентхаусов, ночных клубов и киностудий.

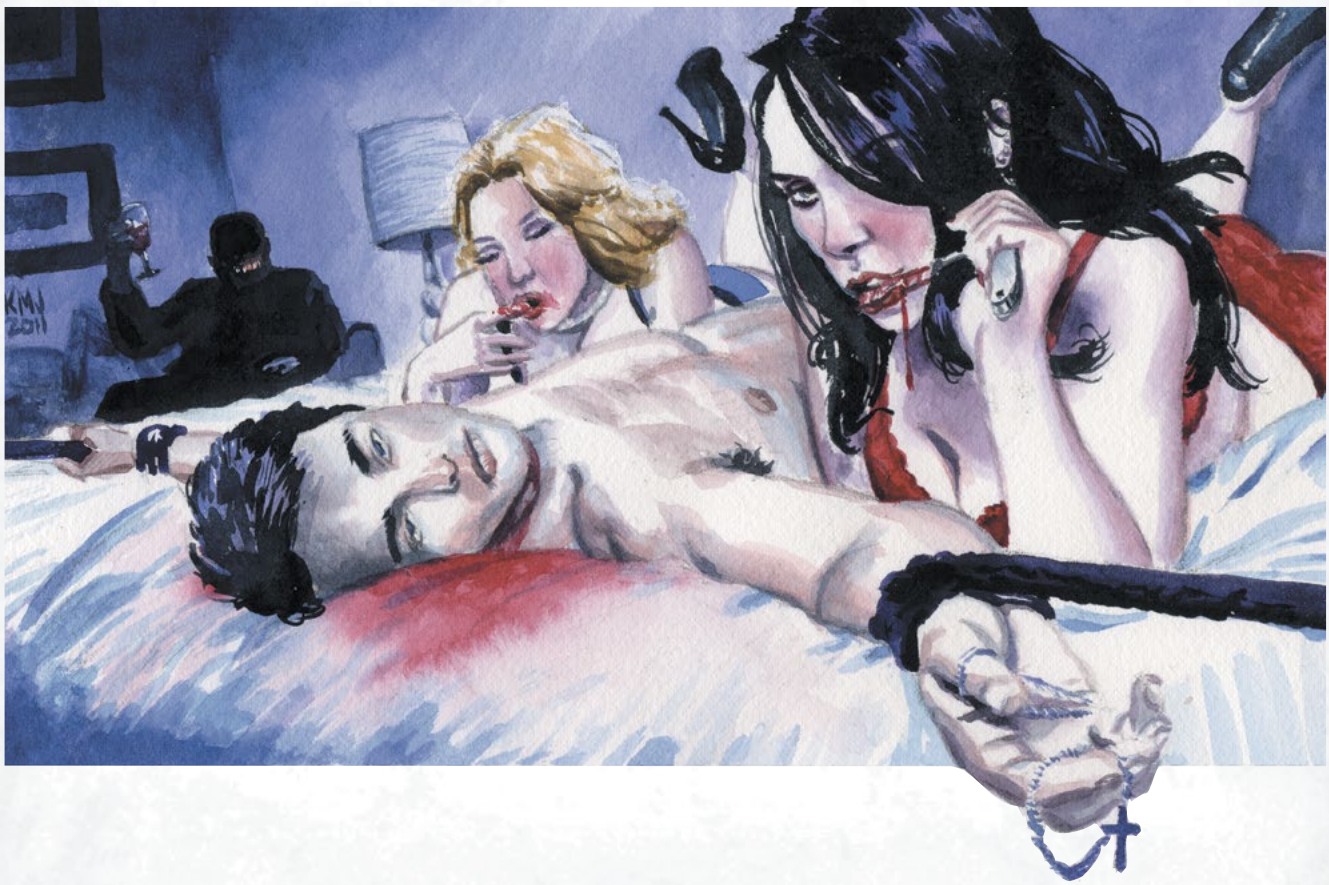
Впрочем, недавно нью-йоркские Зантоза пережили серьёзное потрясение. Не менее двух десятков ревенантов с прежде безупречной (по меркам самих Зантоза) репутацией были скоропостижно и жестоко казнены по приказу глав собственной семьи. В ответ на последовавший со стороны Шабаша запрос (чисто символический — вампиры явно не горели желанием мешать ревенантам и дальше продолжать истреблять друг друга без посторонней помощи) Зантоза сообщили, что казнённые были уличены в занятиях чёрной магией. Как ни странно, подобный ответ не вызвал ни малейшего интереса у Инквизиции Шабаша, и Меч Каина просто спустил дело на тормозах.

Зловещая правда о случившемся известна лишь старейшим из членов семьи. Дело в том, что на протяжении последних нескольких столетий Зантоза охраняли покой пребывающего в глубоком торпоре существа (предположительно, одного из старейшин клана Цимисхов), но около года назад, незадолго до описываемых событий, склеп, служивший спящему старейшине убежищем, опустел — тело вампира попросту исчезло, не оставив и следа. «Стрелочники», конечно, были наказаны, но ревенантам ещё только предстоит выяснить, что случилось на самом деле.

Дисциплины: Величие, Преображение, Ясновидение

Изъяны: Зантоза не отличаются моральной устойчивостью в том, что касается сопротивления искушениям. Каждый раз, когда персонаж испытывает некое чувственное наслаждение, он должен пройти проверку воли, сложность которой зависит от конкретного удовольствия и определяется рассказчиком. В случае неудачи персонажа охватывает непреодолимая тяга к испытанному ощущению. Источником желанного наслаждения может быть что угодно — от нового дизайнерского наркотика и сексуальной позиции до вампирского Поцелуя или конкретного сорта винтажного вина, и персонаж, одержимый стремлением испытать это удовольствие вновь, пойдёт ради него на что угодно.

Если же персонаж пытается воспротивиться сверхъестественному воздействию, соблазняю-



щему его изведать новый источник наслаждения, он не может потратить пункт воли, чтобы получить гарантированный успех. Благодаря своей непреодолимой тяге к удовольствиям ревенанты из семьи Зантоза нередко заканчивают свой долгий век, попавшись на крючок к какому-нибудь каиниту, фее или другому сверхъестественному существу.

Обертусы

Залогом выживания замкнутых учёных и мудрецов из семьи Обертус послужила привычка не привлекать внимания Шабаша и регулярно снабжать своих покровителей из клана Цимисхов свежими научными данными. Родоначальниками Обертусов были библиотекари и духовники Цимисхов Византийской Империи, которые отправились за своими владыками сначала в Восточную Европу, а затем и в Новый Свет, став частью первой волны колонизации Шабашем Североамериканского континента. Немалая часть владений семьи Обертус по-прежнему сосредоточена в Новой Англии и восточных провинциях Канады.

При близком знакомстве с ревенантами из семьи Обертус на ум сразу приходит слово «хтонический» — свою роль в этом играет и их замкнутый общинный менталитет, характерный для жителей небольших городков, и научные изыскания, порой приносящие неожиданные и нежеланные плоды. Исследования семьи Обертус сосредоточены в основном на паранормальных материях, в том числе на «упырях клыкастых, призраках глазастых и тварях длинноногих, что бродят по ночам[1]».

Как и у Гримальди, у членов семейства Обертус есть тайный замысел, и если Шабаш узнает о его существовании, он получит весомый повод как можно скорее стереть этот род с лица Земли. Дело в том, что главы семьи пришли к выводу, что ревенанты — это не что иное, как следующий виток человеческой эволюции: Homo obertus должен прийти на смену Homo sapiens точно так же, как современные люди пришли на смену неандертальцам. С этой целью члены семейства проводят оккультные и научные эксперименты с пермутациями процессов Становления и создания гулей, используя кровь нескольких пленённых Сородичей Камарильи и одного незадачливого старейшины-цимисха, по собственной глупости погрузившегося в торпор в одном рыбацком городке неподалёку от Бостона, принадлежащем Обертусам. Никаких определённых результатов эти исследования пока не дали, но Обертусы твёрдо уверены, что они на правильном пути и что не за горами тот день, когда зависимость гулей от вампирской крови подойдёт к концу.

Дисциплины: Преображение, Сокрытие, Ясновидение

Изъяны: Обертусы всегда старались развивать свои интеллектуальные способности, нередко — в ущерб уравновешенности, и, в конце концов, результатом стала склонность ревенантов этой семьи к мономаниям и иным аналогичным психическим расстройствам. Большинство Обертусов страдает от обсессивно-компульсивного расстройства (*см.* стр. 316), но с разрешения рассказчика психическое заболевание может быть и другим.

Опричники

История семьи Опричников, вассалов российской ветви клана Цимисхов, начинается во времена правления Ивана IV Грозного, прославившегося своей кровожадностью ничуть не меньше, чем сам Влад Цепеш. Опричники были его личной гвардией: они держали в страхе людей, показательно (и очень жестоко) расправляясь с врагами царя и устраняя тех, кто пытался противиться его воле.

Всех опричников, переживших немилость и междоусобицы последних дней правления Ивана Грозного, прибрали к рукам обосновавшиеся на территории Российского царства Цимисхи. Как ни удивительно, но со временем почти все превращённые в гулей опричники стали ревенантами, несмотря на тот факт, что никто из них ни разу в жизни не ступал на колдовскую землю Карпат. Кое-кто из Нелюдей, естественно, предположил, что причиной тому стали злодеяния, совершённые опричниками во имя царя, но эту гипотезу мало кто воспринимает всерьёз.

С тех самых пор — задолго до возведения Железного Занавеса — существование Опричников оставалось тайной для всего вампирского сообщества, в том числе для трансильванских юнцов, возомнивших себя воеводами. Российская Нелюдь хотела, чтобы Опричники принадлежали им и только им, и те, стоит заметить, верно служили своим новым господам подручными, мажордомами, посредниками, телохранителями и головорезами — с самого детства Опричники проходили достаточно глубокую и всестороннюю подготовку, чтобы в случае необходимости эффективно выполнить любой полученный от хозяев приказ. После падения Советского Союза российские Цимисхи разом избавились и от влияния бруха-идеалистов, разглагольствовавших о правах трудящихся,

1. Прим. пер.: From ghoulies and ghosties//And long-leggedy beasties//And things that go bump in the night,//Good Lord, deliver us! – «От упырей клыкастых//От призраков глазастых//И тварей длинноногих, что бродят по ночам//Всемилостивый Бог наш защитой будет нам», шотландская народная песенка.

и от пристального внимания суеверных старейшин Камарильи, уже начавших присматриваться к подозрительно неуловимым и эффективным смертным агентам Нелюди. Под покровом современных ночей Опричники по-прежнему остаются тайными слугами независимой российской ветви клана Цимисхов.

Дисциплины: Анимализм, Сокрытие, Преображение

Изъяны: изъян Опричников — это скорее проклятие, чем, собственно, изъян. Все ревенанты из этой семьи, вне зависимости от их этнического происхождения, страдают от сверхъестественного недостатка «мстительный призрак» (*см.* стр. 535). Российские колдуны убеждены, что Опричников преследуют духи тысяч мирных жителей, убитых и замученных во время Новгородского погрома Ивана Грозного. Даже если Опричник найдёт способ избавиться от призрака при помощи магии или чародейских Дисциплин, место изгнанного обязательно займёт новый мстительный дух.

Другие семьи

За долгие сотни лет Мир Тьмы повидал множество семей ревенантов. Некоторые из них существуют по сей день, другие же давно истёрты в прах неумолимыми жерновами истории.

Басарабы: вожди и воины Тёмных Веков, верные вассалы Цимисхов. Если верить преданиям, именно эта семья подарила миру легендарного Дракулу.

Данислявы: кровные родичи ужасных Люпенов, поступившие на службу к трансильванским Цимисхам.

Джованни: ходят слухи, что некоторые смертные члены семьи Джованни стали ревенантами «естественным» путём — благодаря долгому воздействию Крови на человеческий организм.

Д'хаби: сектанты, которые некогда служили Баали и предали их во имя своего бога-вампира Нергала.

Зантовичи: трансильванские шпионы и лазутчики, союзники на службе у нескольких вампирских кланов.

Кревчески: семья, уничтоженная Цимисхами в незапамятные времена в наказание за предательство.

Мариджава: сектанты кровавого культа, шпионы и информаторы линии крови Нагараджа.

Рафастио: маги крови, связующее звено между Чёрной Рукой и древней ложей смертных волшебников.

Слуги Анушин-Раван: пришедший в упадок греческий рыбацкий клан, вассалы на службе у эксцентричной вампирши-вентру, выкупившей их остров в середине XX века.

Хази: слуги Белобога, преданные собственными сородичами и уничтоженные в эпоху Крестовых походов.

Энрати: история этой семьи купцов и работорговцев старше истории самой Римской Империи. Сейчас её представители обитают в Подземном Мире вместе со своими повелителями — Сородичами из Тал Махи Ра.

Обряды Шабаша

Члены Шабаша превыше всего ценят объединяющие их узы верности и кровного сродства. Именно поэтому духовники и мистики фракции создали множество обрядов, призванных сплачивать как членов отдельных стай, так и всю фракцию в целом. Священные обряды обязаны соблюдать все члены фракции, а суть, наполнение и количество мирских обрядов варьируются от стаи к стае, причём в очень широких пределах.

Священные обряды отправляются в честь определённых (как правило, значимых) событий — во время эсбатов (сходок Шабаша), накануне крупных военных предприятий, для инициации новых членов стаи и т. п. Мирские же обряды духовники стаи проводят каждый раз, когда сочтут необходимым. Некоторые стаи соблюдают обряды приветствия и прощания, обряд принятия пищи, обряд совершения диаблери и т. п. У других коллективные или индивидуальные мирские обряды вполне могут сопровождать практически каждое значимое действие или событие.

Правила: теоретически обряд может провести кто угодно, но его эффект вступит в силу, только если персонаж, который его проводит, обладает фактом биографии «обряды». Нельзя просто намешать крови в бумажном стаканчике и сделать вид, что это обряд Братания.

Священные обряды

Традиции и верования Шабаша велят его членам практиковать Священные обряды и регулярно принимать в них участие. Они имеют огромное значение с точки зрения идеологии фракции — одинаковые для всех обряды и сопровождающие их чародейские ритуалы помогают укреплять узы верности и братства, вызывая чувство эмоционального и духовного единения. Вот перечень основных Священных обрядов Шабаша (не считая обряда Братания, описанного на странице 319).

Боевой поход

Шабаш процветает за счёт диаблери и убийства старейшин, и этот опасный обряд призван удовлетворить тягу и к тому, и к другому.

Боевой поход — это совместное мероприятие нескольких стай, намеренных уничтожить не состоящего в рядах Шабаша старейшину. Конечно, участвующие в Боевом походе стаи конкурируют друг с другом за право убить и диаблеризовать старейшину, но конфликты на этой почве крайне редко заканчиваются серьёзным кровопролитием — все участники обряда понимают, что силы лучше тратить на вражеского старейшину, а не на междоусобную грызню.

Перед Боевым походом стаи собираются вместе и устраивают большое празднество, нередко сопровождаемое Огненной пляской, Церемонией Каина, Кровавым пиром или всеобщим Братанием. Устроитель Боевого похода (как правило, самый почтенный и высокопоставленный из присутствующих духовников) бросает присутствующим стаям вызов. Он выходит вперёд и, обращаясь к вожакам, спрашивает у каждого из них по очереди: «По доброй ли воле явились вы на войну? Принимаете ли вы на себя священный долг воина? Клянётесь ли не знать отдыха до тех пор, покуда не прольётся вражеская кровь?» После того, как все вожаки отвечают «Да!», устроитель Боевого похода объявляет имя намеченной жертвы. Если, услышав имя, стая отказывается от участия в Боевом походе, на её репутацию ложится несмываемое пятно позора. По завершении этой части обряда начинается буйное веселье и подготовка к грядущей охоте.

На следующую ночь после вызова участники обряда выдвигаются в Боевой поход — охота начинается. Бойцы Шабаша, идущие по следу намеченной жертвы, не остановятся ни перед чем. Они уничтожат, сожгут, сокрушат и сотрут в порошок любую преграду на своём пути. Победительницей Боевого похода считается стая, первой отведавшая крови поверженного старейшины. Жертву — неживую или мёртвую (или хотя бы какой-нибудь более или менее узнаваемый её кусок) доставляют туда, где стаи принимали брошенный им вызов. Устроитель Боевого похода принимает трофей и благословляет стаю победителей. Как только стихают слова благословения и букмекеры разрешают заключённые пари, начинается праздник в честь успешного похода и его победителей.

Правила: персонаж, совершивший диаблери, претерпевает соответствующие изменения (*см.* стр. 310), а вампиры, принадлежащие к стае победителей Боевого похода, временно повышают показатель своего статуса внутри Шабаша на один пункт. Изменения в статусе сохраняются вплоть до завершения следующего Боевого похода (если, конечно, его победителем не становится та же самая стая) или иного столь же грандиозного мероприятия Шабаша. Если убитый старейшина был особенно могуч или влиятелен, повышение статуса может стать постоянным (по усмотрению рассказчика).

Дикая охота

Одно из самых серьёзных преступлений, которое только может совершить член Шабаша, — это предательство. Меч Каина привык ревностно оберегать свои тайны, и всякого, кто передаст врагу секретную информацию, ожидает суровое наказание. Прознав

о предательстве, духовник может объявить Дикую охоту. Дикая охота во многом напоминает Кровавую охоту Камарильи за тем исключением, что целью охотников является уничтожение не только самого изменника, но и всякого «Сородича и люда» из числа его пособников и укрывателей. Массовость Дикой охоты сильно зависит от личности и положения предателя — с мелкими отступниками каждая стая обычно разбирается самостоятельно, а высокопоставленные предатели привлекают иерархов уровня Архиепископов, Присков, Кардиналов и заодно, конечно, всех их подчинённых.

Духовник объявляет сбор всех местных членов Шабаша и формально призывает их присоединиться к охоте (эта часть обряда порой очень напоминает подготовительную часть Боевого похода). Пойманному предателю полагается вонзить кол в сердце и доставить пленника пред очи вожака и духовника (или Епископа, Приска и т. д.), которые перечисляют преступления предателя перед лицом всех присутствующих каинитов. Затем охваченная праведным гневом стая истязает предателя любым подходящим по их мнению способом: раскалённое железо, силы Преображения и калечащие пытки — вот самый типичный набор применяемых при этом инструментов. В конце концов ещё живого (но по-прежнему обездвиженного колом в сердце) предателя предают Окончательной смерти, сжигая на освящённом духовником костре.

Расправившись с самим предателем, Шабаш отправляется на охоту за теми, кому предатель продал свои секреты, его пособниками и теми, кто его покрывал. Возмездие Меча Каина неотвратимо — фракция пойдёт на всё ради обеспечения собственной безопасности. Естественно, Шабаш не может знать обо всех мелких (и даже крупных) предателях и шпионах, регулярно поставляющих врагам секретную информацию, но тем старательнее его воины вымещают свой гнев на тех, кого всё же удалось поймать.

Правила: предатели, на которых объявлена Дикая охота, более не считаются членами Шабаша и, соответственно, полноценными вампирами. Никакое, даже самое искреннее и деятельное раскаяние не заставит Шабаш вновь принять в свои ряды предателя. Стоит отметить, что этот жестокий обычай является скорее средством обеспечения безопасности, чем следствием какой-то фанатичной категоричности.

Игры на выживание

При поддержке и с одобрения своих духовников вампиры Шабаша нередко принимают участие в разнообразных смертельно опасных играх, призванных отточить хищнические и бойцовские инстинкты участников. Едва ли не у каждой стаи есть свой набор излюбленных развлечений. Кровавые пародии на детские дворовые игры или уникальные, исключительно вампирские забавы — Игрой на выживание может стать почти что угодно. По сути, единственное, что делает простую кровожадную забаву Игрой на выживание — это тот факт, что она проходит с одобрения и под предводительством духовника. Вот несколько наиболее типичных примеров таких игр:

- **Ковбои и индейцы/полицейские и бандиты**: цель ковбоев и индейцев — захватить в плен (не убивая) как можно больше членов противоположной команды. Вампиры чрезвычайно устойчивы к урону, поэтому звучит это куда проще, чем на самом деле, и во время этих игр дело нередко доходит до перестрелок. Побеждает команда, которая вывела из строя всех своих соперников.
- **Разрушительное дерби**: участники ставят свои машины на противоположных концах улицы или парковки, затем поджигают их, забираются внутрь и срываются с места, стремясь протаранить и опрокинуть машину соперников. Рано или поздно участникам придётся либо выбраться из машины, либо сгореть заживо. Команда, первой оставившая свой автомобиль, считается проигравшей.
- **Маркировка**: цель игры — поймать оборотня, навесить ему на ухо бирку (вроде тех, которыми клеймят скот) и отпустить.
- **Беглая мышь**: смертного запирают внутри какого-нибудь лабиринта (например, на заброшенной фабрике или в канализации) и дают оружие, при помощи которого можно убить вампира, — пистолет, нож, газовую горелку, бензопилу и т. п. Затем по лабиринту рассеивается группа вампиров, стремящихся отыскать смертного. Задача смертного, соответственно, состоит в том, чтобы выжить, а задача вампиров — его убить. Побеждает вампир, который первым находит жертву и выпивает её кровь. Игра в «летучую мышь» проходит по тем же правилам, но вместо смертного участники ловят другого вампира.
- **Подстрекание Зверя**: обычно в эту игру играют после неудавшегося массового Становления. Участник игры должен докопаться до несостоявшейся землеройки, а когда обезумевший от Голода птенец вырвется из-под земли — изловить его и уничтожить.

Правила: рассказчики и игроки вольны придумывать и другие виды игр; как уже было сказано выше, Игрой на выживание может быть любая благословлённая духовником опасная забава. После окончания Игры и до конца истории её победитель (или победители) получают свою награду — пул наиболее активно применявшейся в ходе Игры проверки увеличивается на один d10. Персонаж сможет воспользоваться плодами следующей победы не раньше, чем истечёт эффект предыдущей.

Кровавая купель

Этот обряд отправляется, когда лидеры фракции признают правомочность притязаний члена Шабаша на более высокий статус в иерархии Меча Каина. Церемония Кровавой купели, таким образом, официально закрепляет за этим каинитом соответствующий его новому статусу титул (например, титул Епископа или Кардинала). На церемонии должны присутствовать все подчинённые новому лидеру вампиры — неявка без уважительной причины считается серьёзным оскорблением в его адрес. В церемонии принимают участие все присутствующие, начиная с духовника, отправляющего сам обряд, и высокопоставленных лидеров фракции, легитимирующих происходящее, и заканчивая рядовыми членами фракции. Каждый по очереди выходит вперёд и, преклонив колено, выказывает свою верность или поддержку виновнику торжества, а затем жертвует в Кровавую купель частицу своей крови. В ответ чествуемый каинит должен найти для каждого присутствующего доброе слово и (или) совет, чтобы таким образом воплотить в себе идею мудрости, проистекающей из единства всех вампиров Шабаша. Затем новый лидер принимает наполненную участниками церемонии Кровавую купель, и все присутствующие каиниты по очереди причащаются этой кровью (которую нередко освящают, заодно превращая Кровавую купель в чашу Братания), символически выражая готовность следовать за новым лидером несмотря ни на что.

Правила: большинство членов Шабаша попросту отказывается признавать лидеров, чей титул не был должным образом освящён в ходе церемонии Кровавой купели (или если у них есть хотя бы какие-то основания полагать, что церемонии на самом деле не было).

Кровавый пир

Ни одно более или менее формальное мероприятие Меча Каина не обходится без Кровавого пира. Этот обряд призван не просто утолить Голод его участников, но и сделать это так, чтобы продемонстрировать им мир высших хищников таким, каким его хочет видеть Шабаш. Кровавый пир — это самый настоящий вампирский «званый ужин», главные блюда которого — смертные сосуды — подвешивают под потолок, привязывают к скульптурам или иными способами обездвиживают, чтобы всякий присутствующий мог в любой момент даровать им Поцелуй и насладиться вкусом их крови. Сам пир — это не только священный обряд, но и светское мероприятие, и многие члены Шабаша не упускают возможность подчеркнуть свой статус блеском лучших одежд и украшений.

Первая ночь Кровавого пира — это ночь охоты, когда специально отряжённая группа вампиров (обычно добровольцев) отправляется на улицы города на поиски смертных сосудов (не брезгуют они и одинокими вампирами). Вернувшихся с добычей охотников собравшиеся на пир вампиры встречают приветственными криками, аплодисментами и блеском оскаленных в предвкушении клыков. Пойманных жертв охотники передают самому высокопоставленному из присутствующих иерархов Шабаша, который выражает дарителям свою благодарность, запечатлевая на лбу каждого из них свой поцелуй. Затем он передаёт жертв своим помощникам, и те начинают готовить их к пиру. Они либо связывают им руки и ноги, и на цепях или канатах подвешивают к потолку так, чтобы участникам пира было удобнее пить их кровь, либо приковывают (или прибивают) к различным предметам (статуям, дыбам, стенам и т. п.) так, чтобы жертвы не могли двигаться (не говоря уже о том, чтобы сбежать).

С наступлением следующей ночи гули или рядовые члены Шабаша начинают готовить пиршественную залу, развешивая или расставляя подготовленные должным образом сосуды. После того, как прибывают все гости (а опоздание на Кровавый пир считается грубейшим нарушением этикета), почтенный духовник — Епископ или Архиепископ — проводит обряд, освящая всех присутствующих жертв. Он же обладает правом выбрать первое «блюдо» и, соответственно, пролить первую кровь. Затем возможность утолить свой Голод получают и гости. Хорошим тоном считается затворение оставленных ран во избежание бесполезной траты пиршественной крови. Как правило, количество жертв подбирается таким образом, чтобы на каждый сосуд приходилось не более трёх гостей.

Высокопоставленные иерархи Меча Каина, а также члены Инквизиции и Чёрной Руки настаивают на том, чтобы члены Шабаша не злоупотребляли правом проводить Кровавые пиры — массовые пропажи людей и залитые кровью залы слишком часто привлекают внимание охотников на вампиров всех мастей.

Правила: каждый пункт крови, выпитый у жертвы Кровавого пира, превращается в два. Если на третью ночь после Кровавого пира персонаж ещё не успел потратить все пункты выпитой во время обряда крови, их количество уменьшается вдвое.

Мономахия

Нет ничего удивительного в том, что между столь агрессивными и своевольными вампирами, как члены Шабаша, время от времени возникают разногласия. Конечно, большинство междоусобных конфликтов Шабаш старается решать по возможности рационально и со всей возможной для себя цивилизованностью, но порой недовольство сторон заходит настолько глубоко, что для решения проблемы требуется куда более радикальный подход. Поэтому когда двое (или бо-

лее) членов Шабаша не могут решить вопрос к обоюдному удовольствию, в дело вступает обряд Мономахии.

Как правило, в этом обряде принимают участие только высокопоставленные члены стай. Молодые бойцы Шабаша слишком агрессивны и вспыльчивы, чтобы прочувствовать всю серьёзность момента, и ритуальные поединки насмерть непременно случались бы после каждого спора о том, кто из какого сосуда будет пить. Как бы то ни было, обряд должен освятить духовник стаи (или самый высокопоставленный из присутствующих членов Шабаша, если Мономахия призвана уладить спор между разными стаями), который должен услышать вызов и суть претензий одновременно с тем, кого оскорблённая сторона вызывает на поединок. Затем духовник решает, достоин ли конфликт того, чтобы решать его при помощи Священного обряда, и будет ли он сам освящать этот обряд или предпочтёт передать эту честь другому вампиру. Если вызов признаётся достойным Мономахии, вызываемый имеет право попросту не принять его, но подобный демарш может нанести огромный ущерб его репутации — если, конечно, вызывающий не находится значительно ниже него на иерархической лестнице фракции. Кроме того, отказавшись от участия в Мономахии, вампир никак не сможет гарантировать, что вскоре соперник не попытается убить его уже на неофициальной дуэли.

Детали каждого конкретного обряда Мономахии, будь то оружие, место, время и даже условия победы, не регулируются никакими кодексами и уложениями и каждый раз определяются в зависимости от пожеланий участников. Чаще всего Мономахия идёт до Окончательной смерти одного из бойцов и проходит в какой-нибудь безумно опасной обстановке — например, под крышей литейного цеха или на вершине небоскрёба. Поединок начинается по сигналу проводящего обряд духовника; выживший вампир объявляется победителем, после чего, как правило, в честь него проводится какой-нибудь праздничный обряд.

Правила: нюансы обряда Мономахии не регулируются правилами игры, поэтому игроки и рассказчик могут добавлять любые детали по своему усмотрению — едва ли не у каждой стаи имеется своё собственное представление о том, как должна выглядеть сопутствующая церемония. Тот, кто бросает вызов, выбирает время и место поединка. Тот, кто его принимает, выбирает оружие и прочие условия дуэли (до крови или до Окончательной смерти, с Дисциплинами или без, с завязанными глазами, оседлав волну ярости и т. п.).

Духовник, проводящий обряд, является судьёй поединка — Мономахия начинается и заканчивается по его слову, и в его власти прервать обряд в любой момент и даже аннулировать уже состоявшуюся дуэль. Однако духовник, злоупотребляющий этой властью во имя личных интересов, рискует потерять уважение в глазах своих же товарищей по фракции.

Обряд Возведения

Если послушать других вампиров, то всех членов Шабаша создают походя — выпивают у новобранцев кровь, даруют Становление, бьют по голове лопатой, закапывают в общую могилу и смотрят, кто сумеет выбраться наружу. Так, конечно, тоже бывает, но далеко не всегда. Меч Каина прибегает к «методу землероек» лишь во время войн. Закопанные в землю птенцы быстро приходят в себя и, охваченные голодной яростью, пытаются выбраться наружу, пожирая погребённых вместе с ними товарищей по несчастью. В результате Шабаш с минимальными усилиями и в максимально сжатые сроки получает массу практически лишённых Человечности новобранцев. Тем не менее этот ужасный в своей сути процесс не считается обрядом Возведения; более того, «землеройки» с точки зрения идеологии Шабаша вообще не считаются вампирами, а значит этих обезумевших от голода и ужаса новобранцев можно смело кидать прямо в горнило войны.

Обряд Возведения — процесс куда более вдумчивый и серьёзный, знаменующий превращение жалкого ничтожества в полноправного члена Шабаша. Кандидатом на участие в обряде Возведения может стать только вампир, сумевший продемонстрировать качества, достойные воина Меча Каина, причём удобный случай этому вампиру может представиться как прямо в ночь Становления, так и не раньше, чем через несколько лет после неё. Сам обряд предельно прост — духовник возлагает раскалённое клеймо на голову кандидата и произносит слова торжественной клятвы, которую тот должен повторить. Предшествующие обряду церемонии, однако, могут быть практически любыми, и право их выбора остаётся за сиром показавшего себя кандидата. У Пандеров и антитрибу Бруха эти церемонии порой мало чем отличаются от обрядов инициации уличных банд, когда члены стаи просто избивают кандидата до тех пор, пока его сир не решит, что с того хватит. Церемонии Цимисхов обычно проходят в куда более формальной и светской обстановке, а испытания, как правило, ограничиваются оглашением собственной родословной и витиеватым славословием в адрес сира. Некоторые каниты, конечно, считают всякие дополнительные церемонии излишними, полагая, что достойного деяния во благо фракции вполне достаточно, но есть и те, кто ни за что не упустит возможность подвергнуть кандидата самым изощрённым и унизительным испытаниям вроде

скотоложства, похищения и убийства невинных, самоистязания и т. д.

Обряд Возведения имеет целый ряд символических и практических значений. Например, возложение клейма призвано помочь кандидату преодолеть страх перед огнём, а сопутствующие церемонии — наглядно продемонстрировать, на что именно должен быть готов пойти воин Шабаша во имя дела фракции. Сразу после обряда Возведения всегда следует обряд Братания, который навеки привязывает нового каинита к стае — его новой, бессмертной семье.

Правила: вампир, не прошедший обряд Возведения, с точки зрения членов Шабаша вообще не считается настоящим вампиром. Этот несчастный не имеет права принимать участия в обрядах и общественной жизни фракции — не пройдя обряда Возведения, он может надеяться лишь на побои, унижения и помыкание со стороны «настоящих» вампиров.

Огненная пляска

Для большинства вампиров огонь — это стихия, которой следует бояться и по возможности избегать, но только не для каинитов Шабаша. Конечно, они боятся огня, но при этом не гнушаются использовать его против своих врагов. Для того чтобы считаться истинным воином Шабаша, каинит должен встретить Ротшрек лицом к лицу и покорить его своей воле.

Для проведения этого обряда духовник разводит огромный костёр в каком-нибудь глухом уголке подальше от глаз смертных. Затем под бой барабана и (или) ритмичные песнопения участники обряда встают вокруг ревущего пламени и начинают прыгать, плясать или просто глядеть в огонь, постепенно доводя себя до похожего на транс исступления. Когда церемония достигает своей кульминации, разгорячённых вампиров охватывает грозное веселье, и они громкими криками начинают подбадривать и подзуживать друг друга первым прыгнуть сквозь огонь. Раз за разом перемахивая через костёр, участники церемонии стараются не просто прыгнуть, но и продемонстрировать в процессе свою ловкость и удаль, крутя сальто и совершая другие опасные акробатические трюки. Огненная пляска продолжается до тех пор, пока последний из прыгунов (а прыгнуть хотя бы раз обязан каждый участник церемонии) не утомится и не рухнет на землю в изнеможении.

Правила: для того чтобы приблизиться к пылающему костру, персонаж должен пройти проверку смелости (благодаря исступлённому состоянию, в котором находятся все участники обряда, сложность проверки равна 5). В случае успеха персонаж может пройти проверку ловкости + атлетики (со сложностью 6, если персонаж хочет просто перепрыгнуть огонь; но если он хочет совершить особо эффектный или сложный прыжок, рассказчик может увеличить сложность по своему усмотрению).

После Огненной пляски показатель смелости персонажа, успешно перепрыгнувшего через огонь, временно возрастает на один пункт. Эффект обряда длится на протяжении трёх ночей. В результате Огненной пляски показатель смелости может превысить стандартное для добродетелей ограничение в 5 пунктов.

Церемония Каина

Некоторые члены Шабаша гордятся своим знанием *«Книги земли Нод»*. Конечно, немало и тех, кому нет до неё никакого дела, тех, кто считает себя простыми воинами Шабаша в пламени бесконечной войны. Те же члены Меча Каина, которые относятся к истории своего происхождения очень серьёзно, нередко устраивают церемонии, призванные напомнить им о том, кем и чем они являются на самом деле и укрепить верность участников делу фракции и её идеологии. Во время церемоний члены стаи садятся полукругом, зажигают свечи и медитируют, по очереди выступая вперёд и цитируя наизусть отрывки из *«Книги земли Нод»*. Вслед за Церемонией нередко следует обряд Братания, а самые просвещённые стаи вдумчиво и подолгу (порой почти до самого рассвета) обсуждают друг с другом процитированные отрывки.

История вампиров (особенно легендарная эпоха деяний Каина) — это часть долгой устной традиции. Существует не так-то много копий *«Книги земли Нод»*, и редкие стаи соглашаются друг с другом во всём, что касается точной формулировки того или иного отрывка. Во фракции эти разногласия даже стали причиной внутреннего раскола — одни члены Шабаша убеждены, что дух *«Книги земли Нод»* важнее её буквального содержимого, другие же полагают, что Мечу Каина не обойтись без общего, единого для всей фракции Писания. Среди членов Шабаша, естественно, есть и яростные сторонники обеих точек зрения, готовые силой отстаивать свою правоту, и те, кого подобные материи волнуют только в той мере, в какой они касаются их собственной стаи.

Правила: Церемония Каина не имеет эффекта с точки зрения правил игры, но рассказчик при желании может вознаградить её участников «целевыми» пунктами опыта, которые можно потратить на повышение квалификации (нодизм) или развитие специализированного знания оккультизма (нодизм). В целом же эта церемония — возможность показать своих персонажей, блеснуть актёрской игрой и причаститься крох великой загадки каинитов.

Мирские обряды

В отличие от священных обрядов набор практикуемых каинитами мирских, «бытовых» или «вульгарных» обрядов различается от стаи к стае. Конечно, некоторые из этих ритуалов в той или иной форме встречаются практически в каждой стае Шабаша, но многие из них являются уникальными не только для определённых регионов или городов, но и для отдельных стай. Рассказчики и игроки, конечно же, вольны адаптировать описанные и придумывать свои собственные мирские обряды, сообразуясь с духовными нуждами своих стай.

Обряд Покаяния

Даже члены Шабаша порой совершают прегрешения, в которых приходится каяться. Обряд Покаяния в этом смысле работает почти так же, как католическая исповедь. Его, пожалуй, можно считать важнейшим из всех мирских ритуалов, поскольку многие Инквизиторы, агенты Чёрной Руки, духовники и вожаки нередко предлагают нарушителям законов фракции выбор между обрядом Покаяния и смертью. Любой разумный каинит, согласившийся на обряд Покаяния, отнесётся к нему со всей подобающей серьёзностью. Конечно, во время обряда можно быть неискренним и кривить душой, но тут следует понимать, что, если обман вскроется, в следующий раз выбора между раскаянием и смертью может и не быть.

Обряд Принятия

Этот обряд проводится при принятии в стаю нового члена, а также в знак признания заслуг нового рекрута и утверждения всех происходящих в стае иерархических подвижек (как, например, при смене вожака или духовника). Каждый член стаи должен тем или иным образом признать новое положение своего товарища по стае — поделиться с ним кровью, преподнести какой-нибудь подарок и т. п. Принятый стаей каинит в ответ должен поклясться в верности всему Шабашу вообще и каждому члену стаи в частности. Обряд Принятия отличается от обряда Возведения тем, что по природе своей это акт не мистический, а чисто социальный. Даже вампир, прошедший обряд Возведения и ставший полноправным членом Шабаша, может оставаться для своей стаи чужаком до тех пор, пока те не сочтут его достойным Принятия.

Обряд Скрытности

Если готовящуюся операцию нужно провести без лишнего шума, некоторые стаи идут на обеспечение дополнительных мер предосторожности. При проведении обряда Скрытности все его участники откусывают себе языки и выплёвывают их в огонь. Это действие не наносит повреждений, но неизбежное кровотечение и процесс заживления отнимают один пункт крови. Духовник или вожак, как правило, не участвует в этом ритуале наравне со всеми, чтобы сохранить возможность отдавать приказы, но некоторые стаи разрабатывают сложные системы жестов и сигналов специально для общения в «бесшумном» режиме.

Солнечная пляска

Солнечная пляска — это серьёзное испытание выносливости и отваги для любого каинита. Участники обряда вводят себя в состояние гипнотического транса, непрерывно танцуя и кружась вокруг нарисованного на полу солярного знака. Обряд начинается на закате и заканчивается на рассвете, когда практически все участники уже валятся от изнеможения, покрытые с ног до головы кровавым потом. Солнечную пляску обычно устраивают в ночь полнолуния, и её участники по этому случаю, как правило, облачаются в устрашающие маски или раскрашивают себя красной краской. Показав свою выносливость, измождённые всенощной пляской каиниты начинают похваляться перед товарищами удалью — победителем этого испытания считается тот, кто дольше всех задержится под открытым небом, рискуя сгореть в лучах восходящего солнца. Если Солнечная пляска приурочена к какому-нибудь масштабному событию с множеством участников, за ней, как правило, следует Кровавый пир, призванный утолить Голод и восстановить энергию, потраченную во время Пляски.

Рукопись моя подходит к концу; теперь предательство моё свершилось. Смею лишь надеяться, что, прочтя её, Вы поймёте, что толкнуло меня на деяния, о которых я буду сожалеть до конца своих дней, и почему я счёл необходимым написать Вам столь пространное письмо. Не смею молить Вас о прощении, ибо преступления мои непростительны, но если в сердце Вашем ещё осталось место для сострадания, прошу, помолитесь за мою пропащую душу.

Я сильно изменился с момента последней нашей с Вами встречи. Долгие годы блуждал я в потёмках своей души в поисках чего-то, что невозможно выразить словами, и теперь, как мне кажется, я близок к цели как никогда. Если Голконда действительно существует, я отыщу её и смогу наконец упокоиться с миром. Признаться, именно желание обрести вечный покой отчасти и побудило меня составить эту исповедь. Я прекрасно осознаю, что написанное мною может обречь на гибель не только меня, но и весь мой род, но, признаться, жажда жизни — если это жизнь — в вампирах слишком сильна, чтобы решиться на менее изощрённый способ покончить с собой.

В завершение смиреннейше прошу принять мои соболезнования в отношении гибели Вашего мужа, некролог которого я прочёл в лондонской «Таймс». Ваша безграничная любовь к нему была мне прекрасно известна. Если слова вампира способны хоть немного утешить Вашу скорбь, знайте, что я буду молиться за упокоение его души.

Засим прощаюсь с Вами и заверяю, что отныне и навсегда я исчезну из вашей жизни. Однако повторюсь, что я всегда и полностью остаюсь к Вашим услугам. Если пожелаете связаться со мной, оставьте частное объявление с моим и Вашим именем в любой крупной газете Европы, и мои подручные немедленно передадут мне Ваше послание.

Adieu.

Ваш самый верный и смиренный слуга,

В.Ц.

Глоссарий терминов

Эти термины часто используются при описании правил игры, и мы решили собрать и обобщить их здесь для вашего удобства.

- **Воля**: мерило целеустремлённости персонажа и его способности преодолевать неблагоприятные обстоятельства. В отличие от всех остальных параметров у воли есть как постоянный показатель, так и временный запас пунктов.
- **Встречная проверка**: действие, которое два персонажа пытаются совершить в отношении друг друга. При этом необходимо сравнить количество полученных успехов с обеих сторон — побеждает тот, у кого их больше.
- **Действие**: это сознательный поступок, акт совершения физического, социального или ментального усилия. Когда игрок говорит, что именно в данной конкретной ситуации делает его персонаж, он заявляет его действие.
- **Запас**: временное значение «переменного» параметра, в частности, запас пунктов крови и запас пунктов воли. В бланке персонажа текущий запас параметра изображается в виде квадратиков (а не кружочков).
- **Здоровье**: физическое состояние персонажа, мера того, насколько серьёзно персонаж ранен.
- **Параметры**: любая характеристика, способность, преимущество или иное свойство персонажа, как правило, имеющее некое цифровое значение (исчисляемое в пунктах).
- **Персонаж**: каждый игрок создаёт себе персонажа — своё альтер-эго в игровом мире хроники.
- **Показатель**: показатель параметра — это его постоянное значение. Чаще всего оно варьируется в пределах от 1 до 5, реже — от 1 до 10.
- **Правила**: заранее определённая система осложнений, применяемых для создания драматического повествования при посредстве бросков игральных костей.
- **Преимущества**: категория параметров персонажа, в которую входят факты его биографии и известные ему Дисциплины.
- **Провал**: 1) выпавшая на игральной кости «1», которая отменяет один из полученных успехов. 2) Катастрофически неудачное действие, в результате проверки которого на игральных костях не выпадает ни одного успеха, но есть хотя бы одна «1».
- **Продолжительное действие**: действие, для успешного осуществления которого нужно набрать несколько успехов за несколько ходов.
- **Простое действие**: действие, для успешного осуществления которого персонажу нужен всего один успех (тем не менее большее количество успехов может означать лучший результат).
- **Пул проверки**: количество игральных костей (d10), которое нужно бросить в ходе проверки, чтобы выяснить, чем закончилось то или иное действие. Как правило, равно сумме показателей характеристики и способности.
- **Рассказчик**: человек, который создаёт историю и направляет её развитие, играет роли всех персонажей, не принадлежащих игрокам, и определяет исход всех неподвластных игрокам событий.
- **Рефлекторное действие**: действие, для которого требуется проверка, но которое не учитывается с точки зрения правила множественных действий (см. стр. 265). Рефлекторным действием считается, например, проверка на прочность или проверка воли при сопротивлении воздействию на разум персонажа.
- **Сложность**: число в пределах от 2 до 10 (в большинстве случаев от 3 до 9), которое определяет, насколько трудно персонажу добиться успеха своим действием. Для того чтобы действие считалось успешным, хотя бы на одной из игральных костей, входящих в пул его проверки, должно выпасть значение, равное или превышающее показатель сложности проверки.
- **События за кадром**: время между отдельными сценами игры, для заполнения которого не требуется, собственно, играть — отсчитывать ходы, изображать персонажей и т. д. Иногда игроки при этом могут заявлять действия, а рассказчик — описывать, что произошло, но в целом время за кадром проходит чрезвычайно быстро. События, оставшиеся за кадром, можно исследовать и разворачивать при помощи техники игрового дневника (см. стр. 388).
- **Способности**: это параметры, которые описывают персонажа не с точки зрения его физических и психологических данных, а с точки зрения знаний и навыков, накопленных им за всю его жизнь. Запугивание, стрельба и оккультизм — примеры способностей, которыми может обладать персонаж.
- **Сцена**: отдельный эпизод истории; время и место, в рамках которых шаг за шагом совершаются те или иные действия и разворачиваются определённые события.
- **Труппа**: группа игроков (включая рассказчика), играющих в «Вампиров», как правило, на регулярной основе.
- **Характеристики**: это параметры, описывающие персонажа с точки зрения его природных данных. Сила, обаяние и интеллект — примеры характеристик персонажа.

Алфавитный указатель

А

Автархи **23**, 36, 123.
Аластор **27**.
Амбидекстр **516**.
...*см. также* стрельба по-македонски.
Амнезия **532**.
Анархи 22, 26, 34, **47–48**.
Ангра-Майнью **424–425**.
...*см. также* Спиритус.
Анда **426–427**.
Анимализм **136–142**.
Антитрибу **458–472, 466**.
...значение 36.
...*см. также* Шабаш.
Анцилла **19**, 31, 36.
...и возраст 83.
Архетип 85, 88, **92–101**.
...*см. также* создание персонажа.
Архиепископ 26, 123–124.
...*см. также* Принц.
Архонт **27**.
...*см. также* Юстициар.
Ассамиты 49, **52–53.**
...Чародеи Ассамитов 464–465.
...Чародейство Ассамитов 509–512.
Атака.
...*см.* Сражение.
Атака с тыла **293**.
Атака с фланга **293**.
Атлетика **105**, 266–267.
...в сражении 291, 295, 296.
...в правилах 516.
...в проверках 181, 162–163, 198–199, 213, 240–241, 242, 273, 276–281, 300, 495, 501, 553.
Аура 148, 182, 186, 191, 195, **253–253**, 257–258, 400–401, 416, 488–489.
...и её сокрытие 205, 206, 532.
...и диаблери 191, 310–311, 507–508, 533.
...и предметы 177, 455.

Б

Баали **428–429**.
...*см. также* Демоны.
Бардо **472–474**.
Барон **26**, 47–48.
...также *см.* Принц.
Бдительность **105**, 434.
...в проверках 272, 278, 281, 476, 482, 502, 506, 522.
Бег.
...*см.* перемещение.
Безобидный **525**.
Бесплодная витэ **520**.
Биология и физиология вампиров **7–9**, 16–17, 312.
Бланк персонажа.
...обзор 82.
Блок **294–295**.
Богатство 86, **117–118**.
Бодрствование **282**.
Боевик **526**.
Боевые манёвры **293**.
...ближний бой 295–296.
...осложнения 298–300.
...защитные 294–295.
...общие 293–294.
...дистанционный бой 296–298.
...*см. также* сражения.
Бой вслепую **294**, 300.
Боязнь крестов **534**.
Братание 46, **319–321**.
...*см. также* братские узы; обряды; узы крови.
Братские узы **320**.
...*см. также* Братание; узы крови.
Бремя неудачи **529**.
Броня **293**.
...в правилах 511.
...таблица 300.
...сверхъестественная 207, 475, 477.
Бросок **295**.
Бруха **54–55**.
...и гули 542.
...*см. также* Истинные Бруха.
Бывалый путешественник **526**.
Бывший гуль **525**.
Бывший друг **530**.
Бывший Принц **531**.

В

В постели с врагом **531**.
Валерен **474–475**.
Вассал **530**.
...*см. также* узы крови.
Ведьмы.
...*см.* маги.
Величие 85, **142–148**.
...защита 236.
Вентру 20–21, **56–57**, 84.
...антитрибу 459–460.
...и гули 542.
Вера 9, 155, 307.
...*см. также* Истинная Вера.
Взлом **276–277**.
Висцератика **475–477**.
Влияние 86, **118**.
Влиятельный сир **525**.
Внутренний Круг **27–28**.
Водная преграда **535**.
Вожак **28**, 45–46.
Вождение **109**, 277.
...в проверках 228, 272–273, 279, 281.
...запуск двигателя 276.
...*см. также* транспортные средства.
Возраст **19–20**.
...и гули 541.
...и персонажи 83.
Воля 81–82, 90, **127**, 400–401, 417–418.
...и узы крови 317–319.
...и создание персонажа 84, 338.
...в сражениях 292, 294.
...стоимость развития 131.
...и ярость 323–324.
...и гули 537.
...в правилах 139–141.
...151–153, 199–200.
...217–218, 245–246.
...254–255, 313–317, 321, 351.
...393, 410–411, 431, 455, 462.
...469, 501, 521, 524.
...в проверках 142, 144, 148, 149, 152, 158–159, 163–164, 168–169, 171, 174, 178–181, 183, 191, 195, 199, 209–210, 212, 215–216, 221, 227, 230, 232, 238, 241, 244–245, 247, 251, 258, 280, 284–285, 288, 338–339, 473–475, 487, 490, 492–494, 504.
...трата 285–286, 305–306.
...восстановление 88, 286.
...*см. также* архетипы.
Воровство **109**.
...в проверках 159, 273, 276–277, 489.
Восприятие **104**.
...и наркотики 322.
...в правилах 160–162, 167, 198, 200–201, 227–228, 245, 434–435, 496, 498–499, 501.
...в проверках 111, 141, 154, 168, 171, 174, 177, 187–188, 193, 204–206, 209, 215, 221–222, 240,

248–252, 254–259, 272, 276, 278–285, 293, 298–299, 311, 476–477, 481, 488–491, 497, 502, 505–506.
Восходящая звезда **527**.
Враг клана **531**.
Враг **529**.
Время **271–272**.
Вспыльчивость **523**.
Выживание **110–111**.
...в проверках 138, 207, 226, 234, 272, 276, 281, 481, 483–484, 495, 501.
Выносливость **101–102**, 291–292.
...и заболевания 311–312, 322, 445.
...и гули 542–543.
...в правилах 156–159, 163–164, 200–201, 218, 238, 241–243, 250, 256, 447, 484–485, 499–500, 501.
...в проверках 153, 169–170, 174–181, 189, 195–196, 199, 207, 213–214, 216, 245–246, 272–273, 276, 278, 280, 400–401, 475, 481, 487–488, 493, 495–496, 502–504, 508, 512, 518.
...*см. также* проверка на прочность.
Выслеживание **281**.
...*см. также* слежка.
Вышибание дверей **277–288**.
...*см. также* взлом; воровство.

Г

Гангрелы 21, **58–59**, 84.
...Городские Гангрелы 462–463.
...Дикие Гангрелы 463.
...Мореплаватели 465.
Гарпия **26**.
Геенна 11, 15, 20, **32**, 34.
Гигант **517**.
Глубокий сон **522**.
Глухота **520**.
Голконда 22, 32, 36, **307–309**.
Горгульи **430–431**.
Гостеприимство **24–25**.
...*см. также* Традиции.
Громкое имя **525**.
Гули 34, 288, **536–548**.
...создание персонажа-гуля 538–540.
...стоимость развития 540.
...животные-гули 417–418.
...*см. также* подручные.
Гуманитарные науки **113**.
...в проверках 273, 281.

Д

Движение анархов.
...*см.* анархи.
Девять жизней **533**.
Действия **263**.
...множественные 265.
...отмена действий 294.
...продолжительные 268–269.
...рефлекторные 263.
...встречные 269–270.
...*см. также* командная работа.
Демонион **477–480**.
Демоны **415–417**.
Дети Осириса **432–433**.
Дефект речи **522**.
Джованни 21, 50, **60–61**, 84.
...гули Джованни 548.
Диаблери 29–30, 34, 36, 52–53, 191, 198, 245, **309–311**, 351–353, 454–455, 507–508.
...обнаружение 210, 310.
...также *см.* аура; таинство диаблери.
Диссидент **528**.
Дисциплины **135**.
...*см.* Глава 4: Дисциплины.
...и создание персонажа 85–86, 89.
...стоимость развития 131.
...и гули 539, 541.
...и трата крови 276.
...*см. также* дополнительная Дисциплина (достоинство); отдельные Дисциплины.
Дитя 25, **34**.
...*см. также* потомство.
Добродетели **126–127**, 336–338.
...и создание персонажа 84, 90.
...стоимость развития 131.
...и ярость 323.
...и гули 537, 540.
...и Человечность 333–334.
...в правилах 521, 533.
...и Пути Просвещения 337–338.
...*см. также* моральная деградация; ярость; Ротшрек.
Добродетели: проверки 288, 331–334.
...и кланы 71, 73, 458–459, 461–462, 468.
...и психические заболевания 314.
...и диаблери 309–311.
...и Дисциплины 140–142, 146–148, 152–153, 157–159, 179, 186, 198, 201, 204, 214, 216, 222, 243–246, 258–259, 472–474, 495, 498–500.
...и ярость 322–324.
...и гули 540–543.
...достоинства и недостатки 523, 524.
...*см. также* моральная деградация; Ротшрек; ярость.
Домен 23–25, 35, 37, 86, **118–119**.
...*см. также* Традиции.
Доминирование 85, **148–155.**
...и узы крови 318.
...и зрительный контакт 149.
...и Малкавиане 466–467.
...и избавление 244.
...и сопротивление 155, 316, 322–323, 400–401.
...и зомби 172.
Доносчик **531**.
Дополнительная Дисциплина **533**.
Допрос **284**.
Досадная помеха **528**.
Достоинства.
...*см.* Приложение; создание персонажа; отдельные достоинства.
Дочери Какофонии **434–435**.
Драка **106**.
...в сражении 290–291.
...примеры проверок 178–179, 165–166, 202.
...и манёвры 294–296, 299.
...в правилах 496.
Друг животных **532**.
Друг законника **526**.
Друг клана **527**.
Друг Примогена/Епископа **527**.
Духи 212–213, 231, 240, 408, 410, 495–497, 500–501.
...*см. также* призраки.
Дух-наставник **532**.
Духовник **28**.

Е

Епископ **28**.
Естественные науки **113**.

Ж

Жажда невинности **523**.
Железная воля **522**.
Железное нутро **516**.
Жертва Маскарада **523**.
Животные.
...параметры 417–421.
Жульничество **284**.

З

Заболевания 37, 114, 179, 231, 241, 288, **311–312**, 444–445, 492, 502, 504.
Завсегдатай Элизиума **526**.
Загнанный зверь **531**.
Законы **113–114**.
...в проверках 273.
Запугивание **106–107**.
...в правилах 174–175, 156, 157–158, 486.
...в проверках 139, 142, 144–148, 152, 194, 196, 242–243, 245, 249–250, 258–259, 272, 284–285, 501.
Заразный укус **518**.
...*см. также* заболевания.
Засада **293**.
Затворяющее касание **532**.
Затмение 85, **155–160**.
Захват (манёвр) **295**.
Зверинец.
...*см.* животные.
Зверь **17**, 32, 35, 136, 175–177, 322–323.
...в правилах 231.
...и добродетели 90, 126.
...*см. также* Анимализм; ярость; Голконда; Человечность.
Здоровый вид **516**.
Здоровье **128–129**, 302–307.
...*см. также* броня; повреждения.
Здравый смысл **521**.
Зерцало смерти **534**.
Зловещее присутствие **534**.
Знакомое лицо **516**.
Знания **113–116**.
...*см. также* отдельные знания.
Знаток врагов **526**.
Знаток иных **527**.
Знаток подземелий **527**.
Зомби 172–174, 504–505.
Зрительный контакт **149**.
...и силы Дисциплин 136–137, 139, 142, 146, 148, 148–149, 151–153, 162, 195, 198–199, 221, 258, 493.
...защита 187.

И

Извечная Борьба **10–11**, 18, 35.
Инициатива **290–291**, 292.
...засада 293.
...выжидание 276.
Инконну **22–23**, 35.
Инстинкты 90, 126, **337–338**.
...и запас крови 278–279, 393.
...и ярость 322–324, 496.
...в правилах 147, 286–287.
...в проверках 140–142, 147, 179, 193, 195–196, 222, 244, 246, 248–249, 279, 477.
...*см. также* самоконтроль.
Интеллект **104**.
...и наркотики 322.
...в проверках 175, 178–179, 197, 206, 228, 231–232, 239, 254, 273, 281–282, 285, 312, 479–480, 489, 492, 495, 497, 506–507.
Информатика **114**.
...примеры проверок 281–282.
...*см. также* электроника.
Информаторы **119–120**.
...*см. также* союзники.
Исполнение **111**.
...в проверках 143, 189, 203, 272, 284, 486–488.
Испытательный срок **531**.
Исследование **281**.
...*см. также* гуманитарные науки; естественные науки; оккультизм.
Истинная Вера (Достоинство) **533**.
Истинная Вера **400–401**.
Истинная любовь **533**.
Истинная Чёрная Рука.
...*см.* Тал Махи Ра.
Истинные Бруха **436–437**.
...*см. также* Бруха.
Исцеление смертных **306**.

К

Каин 14–15, **28–29**.
Каитиф 20–21, **35**, 39, 85.
...создание персонажа 89, 123.
...и Дисциплины 131, 136.
...*см. также* Пандеры.
Камарилья 22, **40–42**.
Каппадокийцы **438–439**.
...*см. также* Джованни.
Кардинал **28**.
Каскадёр **516**.
Квалификация **116**.
Киасиды **440–441**.
Кислота.
...и кровь 198, 213, 245.
Клан 20, 24, 35, **52–77**.
...обзор 20–21.
...*см. также* антитрибу; линия крови; отдельные кланы.
Клинч 191–192, **295–296**, 299.
...в правилах 197.
Когти **296**, 299.
...*см. также* Метаморфозы.
Кодекс чести **521**.
Кол в сердце 9, **299**.
...и Дисциплины 164, 201–202, 230, 235–236, 237.
Колдовство 470–471, **480–486**.
...уклад Ветра 481–482.
...уклад Воды 482–484.
...уклад Земли 484–485.
...уклад Огня 485–486.
Командная работа **270**.
Компьютерщик **522**.
Конклав **42**.
Концентрация **521**.
Кормушка **27**.
...*см. также* охота.
Коротышка **517**.
Кошачья грация **516**.
Кошмары **522**.
Красноречие **107**.
...в проверках 273, 282–283, 285, 494, 530.
Красный Список **532**.
Кровавая Охота 24, **25**, 26, 29–30, 36, 40–41.
...*см. также* Традиции.
Кровные Братья **442–443**.
Кровоточащая рана **518**.
...*см. также* незаживающая рана.
Кровь.
...запас крови 90, 127–128, 289.
...пополнение 288–289.
...трата 287–288.
...превращение 180–181, 198, 240–246, 211, 213, 215–216.
...трата (тривиальная задача) 276.
...*см. также* эффективное пищеварение; охота.
Крот **527**.

Л

Лазание **278**.
...в правилах 160, 236–237.
...*см. также* атлетика.
Ламии **444–445**.
...*см. также* Некромантия: Путь Четырёх Гуморов.
Ласомбра 20–21, **62–63**, 84–85, 465–466.
Леденящее касание **533**.
Лекс Талионис.
...*см.* Кровавая Охота.
Лексикон **34–37**.
Лень **518**.
Лианнан **446–447**.
Лидерство **107**.

...в проверках 147, 149, 151, 155, 285, 504.
Линия крови 36, 458–471.
...*см.* Глава 10: Линии крови.
...*см. также* антитрибу; клан; отдельные линии крови.
Ловкость **102**.
...и наркотики 322.
...и инициатива 290–291.
...в правилах 207–208, 179, 163–164, 218, 481, 496, 501, 503–504.
...в проверках 157–159, 164–166, 172, 179, 181, 183, 189, 197, 198, 202, 208–209, 228, 235–237, 265, 272–273, 276–282, 299, 472, 475, 478, 502–503, 512.
Ложь.
...*см.* жульничество.
Лунный психоз **523**.
Людоед **524**.
Люпены.
...*см.* оборотни.

М

Маги 33, 259, **409–412**.
Малкавиане 21, **64–65**, 85.
...антитрибу 460.
...Малкавиане-Доминаторы 466–467.
...и гули 524.
Манёвры.
...*см.* боевые манёвры.
Манипуляция **102–103**.
...в правилах 201–202, 485.
...в проверках 136, 139–140, 142, 146–147, 148, 152–153, 155–157, 160, 168, 172, 181, 184, 193, 195, 203, 206, 221–222, 224, 242–243, 248–250, 254, 256–259, 272–273, 284–285, 473–474, 478, 487, 489, 500–501, 503–506, 507.
Маска.
...*см.* архетип.
...*см. также* создание персонажа.
Маскарад **23**, 24, 35, 41.
...*см. также* Традиции.
Мафусаил **20**, 36.
...и возраст 83.
Медиум **532**.
Медицина **114**.
...в проверках 153–154, 174–175, 178–179, 197–198, 235–236, 258, 311–312, 491–492, 503–504.
...*см. также* телесные искусства, исцеление смертных.
Медленное заживление **518**.
Мельпомения **486–488**.
Ментор 86, **120**.
Мёртвая плоть **520**.
Метаморфозы 85, **160–165**.
Метание **278**.
...*см. также* оружие: дистанционное.
Миланский кодекс **44**.
...*см. также* Шабаш.
Мистификация **488–491**.
Мишень **530**.
Множественные действия **265**.
...и Стремительность 207–208.
...с сражении 293–294.
...*см. также* действия.
Могильный запах **517**.
Моральная деградация **331–333**.
...*см. также* Человечность; Пути Просветления.
Мордоворот **516**.
Мортис **174**.
Мощь 85, **165–166**.
...и гули 537, 540–541.
...и кровь оборотней 408.
Мрачная тайна **528**.
Мстительность **523**.
Мстительный призрак **535**.
Мучительные воспоминания **524**.
Мягкосердечность **522**.

Н

Наведение **298**.
...*см. также* прицеливание.
Навыки **109–113**.
...*см. также* отдельные навыки.
Нагараджа **448–449**.
Наркотики.
...*см.* яды и наркотики.
Нарушитель Маскарада **530**.
Настроение **15**.
Натура.
...*см.* архетипы.
...*см. также* создание персонажа.
Неблагонадёжность **523**.
Недопонимание **528**.
Недостатки.
...*см.* Приложение.
...*см. также* создание персонажа; отдельные недостатки.
Независимые кланы **49–51**.
...*см. также* Ассамиты; Джованни; Последователи Сета; Равнос.
Незаживающая рана **518**.
...*см. также* кровоточащая рана.
Незаметность **278**.
Некромантия 85, **166–192**.
...Путь Склепа 166–170.
...Путь Кенотафа 170–172.
...Путь Костей 172–174.
...Путь Мертвеца 174–177.
...Путь Пепла 177–178.
...Путь Тлена 178–180.
...Путь Четырёх Гуморов 180–181.
...Путь Энтропии 181–184.
...ритуалы 184–192.
...*см. также* Мортис.
Немота **520**.
Ненавистный сюзерен.
...*см. также* узы крови.
Неонат **19**, 36.
...и возраст 83.
Неотвратимые повреждения.
...*см.* проверка на прочность.
Непокорный **533**.
Нервный тик **517**.
Нетерпеливость **523**.
Неудача **266**.
...*см. также* провал; успех.
Нойады **450–451**.
Носферату 21, **66–67**, 85.
...антитрибу 460–461.
...и гули 542.

О

Обаяние **103**.
...в правилах 201–202, 496.
...в проверках 136, 138, 143, 144, 145–148, 151, 192, 195, 204, 243, 248, 257, 272–273, 282, 284–285, 486–487, 494–495, 500.
Обеа **491–495**.
Обездвижение **299–300**.
...*см. также* кол в сердце.
Обман.
...*см.* жульничество.
Обманчивая аура **532**.
Оборотни 10, 32–33, **406–409**.
Обращение с животными **111**, 136, 266.
...в проверках 137, 139, 141, 272, 500.
Обряды (факт биографии) **120–121**.
Обряды **46**, 120–121, 549–554.
Огам **495–497**.
Огнестрельное оружие.
...*см.* стрельба; оружие: дистанционное.
Огонь 305–306, **313**.
...*см. также* Ротшрек; Тауматургия: Игра с Огнём.

Одноглазый **518**.
Одолжение **526**.
...*см. также* торговля долгами.
Ожоги.
...*см.* огонь; солнечный свет.
Оккультизм **114–115**.
...в правилах 496.
...в проверках 156–157, 159–160, 168–169, 171–173, 175–178, 181–184, 187–188, 191, 193, 212, 225, 227–228, 231–232, 237, 239–240, 245–246, 272, 281, 411, 472–474, 478–480, 482, 488–490, 495–497, 499–501, 505–509.
Окончательная смерть 129, 302, **304**.
...*см. также* Кровавая Охота.
Опыт **82**, 83.
...выдача 132.
...стоимость развития 131.
...начальный опыт 83.
Оракул **533**.
Оружие.
...на игре 7.
...разоружение 296, 299.
...длинное 295.
...холодное 300.
...подготовка 276.
...дистанционное 301, 296–298.
...удар оружием 296.
Отверженное дитя **528**.
Ответственность **24–25**.
...*см. также* дитя; сир; Традиции.
Отвращение к чесноку **534**.
Отсутствие отражения **534**.
Охота 278–279, 392–393.
Охотники 32, 36–37, **397–406**.
Ошеломление **300**.

П

Падение с высоты **313**.
Паладин.
...*см.* Храмовник.
Палач **26**.
Пандеры **463–464**.
...*см. также* каитифы; Шабаш.
Параметры **81–82**.
...показатели 263–264.
...*см. также* отдельные параметры.
Парирование **295**, 299.
Паршивая овца **531**.
Пащенок **528**.
Перемещение **276**.
Переноска тяжестей **279**.
...и полёт 497.
Пёс **27**.
Питание 8, 29, 314.
...и клановые изъяны 60–61, 56–57, 454–455, 461.
...и ярость 322.
...и призраки 182–183.
...в правилах 179, 243–244.
...и лексикон 34–37.
...*см. также* кровь; охота; Поцелуй.
Плавание **280**.
Плохое зрение **517**.
Повелитель мух **534**.
Повреждения **304–307**.
...*см. также* броня; проверка на прочность.
Погоня **279**.
Подменыши.
...*см.* феи.
Поднятие тяжестей **280**.
Подручные 86, **121–122**.
...*см. также* гули.
Подсечка **296**, 299.
...*см. также* удар ногой.
Поколение (факт биографии) 86, **122**.
Поколение 19, **28–30**, 35, 82.
...таблица 289.
...*см. также* четырнадцатое поколение; пятнадцатое поколение.
Полезная информация **521**.
Полёт **497**.
...и Мановение Мысли 214–215.
Полиглот **522**.
Политика **115**.
...*см. также* влияние.
Помешательство **192–196**.
Последователи Сета **68–69**.
...и гули 542.
...*см. также* Дети Осириса; Змеи Света.
Посмешище **532**.
Потенциальный рекрут **528**.
Потомки.
...*см.* потомство.
Потомство **23–25**, 34.
...*см. также* дитя; сир; Становление; Традиции.
Поцелуй 9, 35, **288–289**, 296.
...и клановые изъяны 60–61.
...*см. также* питание; укус.
Поцелуй Проклятого **535**.
Праксис **36**.
...*см. также* Принц.
Предвестники Черепов **452–453**.
Предрасположенность **522**.
Предтеча 9, **20**, 30, 36.
Презренный сир **528**.
Преображение 86, **196–199**.
Преследование.
...*см.* погоня.
Привидения.
...*см.* призраки.
Привлекательность 91, **103–104**.
...и клановые изъяны 66, 88, 263–264, 430–431, 452–453, 456–457, 460–461, 542.
...в правилах 163, 174, 178–179, 187, 196–197, 200, 201, 203–204, 205–206, 214, 313, 501, 502, 513, 517, 519–521, 534.
...в проверках 144, 272, 278–279, 285, 487.
Приезжий **528**.
Призраки 34, **414–415**.
...*см. также* Некромантия.
Примоген **27**.
Принц 23–24, **25–26**, 35, 41.
...*см. также* домен.
Прирождённый лидер **526**.
Приск **28**.
Пристратие (*см.* Тауматургия).
...*см. также* яды и наркотики.
Прицеливание **294**.
...*см. также* наведение.
Пробуждение **282**.
...*см. также* глубокий сон; ранняя пташка; чуткий сон.
Провал **266–267**.
...и продолжительные действия 268–269.
...и командная работа 270.
...*см. также* неудача.
Проверка на прочность 128, 263, **292**.
...и Стойкость 206–207.
...*см. также* повреждения; здоровье.
Проклятие **534**.
Протеже **526**.
Профессия **112–113**.
Прыжки **280**.
...*см. также* атлетика.
Психические расстройства **313–317**.
...и клановые изъяны 65, 464, 547.
...и моральная деградация 331–332.
...в правилах 187, 194–195, 244, 245–246, 253, 257, 283, 286, 312, 323, 472, 487, 489, 492–493, 508.
Птенец 16, **19**, 34, 35.
...*см. также* Становление.
Пул проверок 262, **264–265**.
...и здоровье 302.
...в дневные часы 282.
...также *см.* отдельные параметры и действия.
Путаница **528–529**.

Пути Просветления **336**.
...Власти и Внутреннего Голоса 339–341.
...Дикого Сердца 341–343.
...Каина 343–346.
...Катаров 346–348.
...Костей 349–350.
...Крови 351–353.
...Лилит 353–355.
...Ночи 355–357.
...Парадокса 358–359.
...Преображения 359–361.
...Тифона 361–363.
...Чести 363–366.
...и переход от Человечности 338–339.
...*см. также* инстинкты; решимость; Человечность.
Пятнадцатое поколение **520**.

Р

Равнос 20–21, 51, **70–71**, 85.
...антитрибу 461.
...Брахманы (фури дай) 468–469.
...Неделя Кошмаров 458.
Разборчивость **523**.
Развлечения **285**.
...*см. также* хобби.
Разносчик заразы **520**.
Разорванные узы **527**.
...*см. также* узы крови.
Разоружение 112, **296**, 299, 511.
Ранняя пташка **516**.
Расследование **115**.
...в проверках 282.
Ребёнок **518**.
Регент **28**.
...*см. также* Шабаш.
Ремесло 105, **111**, 441, 510.
...в проверках 189, 272, 283.
Ремонт **282–283**.
Рефлексия **521**.
Рефлекторные действия **263**.
...*см. также* действия.
Речь **285**.
Решимость **337**.
...в правилах 237–238, 436–437.
...в проверках 314.
...*см. также* совесть.
Робость **523**.
Рок **535**.
Ротшрек **324**.
...в правилах 158–159, 175–177, 180, 193–194.
...*см. также* огонь; смелость; ярость.

С

Салюбри **454–455**.
...антитрибу 461.
...У-Дзао 469.
Самеди **456–457**.
Самоконтроль **126**.
...и запас крови 278–279.
...и создание персонажа 90.
...в правилах 71, 73, 147, 496.
...в проверках 140–142, 147, 179, 193, 195–196, 222, 244, 246, 248–249, 310, 323, 458–459, 461–462, 468, 477, 523–524.
...*см. также* инстинкты; ярость.
Сангвинус **498–500**.
Сбивание **300**.
...*см. также* бросок; подсечка.
Светобоязнь **535**.
Светоч тьмы, **534**.
Светящиеся глаза **519**.
Святой **527**.
Серпентис 86, 199–**202**.
Сетиты.
...*см.* Последователи Сета.
Сила **102**, 280.
...переноска тяжестей 279.
...в сражении 295–296.
...в правилах 201–202, 211–212, 218, 287–288, 478, 496, 501, 503.
...в проверках 159, 162–163, 197, 215, 273, 280, 284–285, 310, 321, 477.
Сир 24–25, **35**.
...*см. также* дитя; Становление; потомство.
Скрытность **111–112**.
...в правилах 156, 349, 476, 496, 501, 519, 534.
...в проверках 154, 243, 272, 278, 281, 293.
Слабая кровь **520**.
Слабоволие **524**.
Слава 86, **122–123**, 278–279.
Слежка **281**.
Слепота 149, 156, 178–179, 300, 521.
...*см. также* восприятие; бой вслепую.
Сложность **265–266**.
Смекалка **105**.
...и инициатива 290–291.
...в правилах 179, 198, 202, 237, 255–256, 285, 482, 483, 496, 506.
...в проверках 112, 140, 150–151, 154, 159, 173, 177, 195, 203–205, 226, 234, 245–246, 272–273, 277–278, 281–282, 476–477, 486, 489, 496, 499, 509.
Смелость **126–127, 338**.
...в правилах 217, 485, 501.
...в проверках 144, 145, 147, 153, 156–159, 186, 198, 201, 204, 214, 216, 245–246, 258–259, 324, 477–478, 496, 498.
...и воля 84.
Соблазнение **285**.
События за кадром 271–272, **388**.
Совесть 90, **127**, 307–309, 336–337.
...и Человечность 84.
...в правилах 237–238, 331–332, 436–437.
...в проверках 314, 323, 336, 333–335, 472, 524.
...*см. также* решимость.
Создание персонажа **84–92**.
...гули 537–540.
...процесс 84–86.
...вопросы 381.
...персонажи рассказчика 377–379.
Сокрытие 86, **202–206**.
...и разоблачение 259.
Солнечный свет **317**.
Сопротивляемость чарам (достоинство) **532**.
Сорванный дебют **529**.
Союзники **123**, 86.
...*см. также* информаторы; подручные.
Спесь **530**.
Специализации **101**.
...*см. также* способности; характеристики.
Списанное орудие **530**.
Спокойный **522**.
Способности **105**.
...и создание персонажа 84.
...*см. также* знания; навыки; таланты.
Сражения **290–301.**
...ближний бой 290, 295–296.
...дистанционный бой 290, 296–298.
...численное превосходство 296.
...памятка 292.
...*см. также* бой вслепую; боевые манёвры.
Ссора сиров **530**.
Стадо 9, 86, **123**.
Становление 8, 9, **16**, 35.
...и гули 540.
Старейшина **19**, 35, 289.
...и возраст 83.
...и Дисциплины 136.
Старый друг **527**.
Статисты **304**.
...*см. также* персонажи рассказчика.

Статус 86, **123–124**.
...*см. также* слава.
Стая 35, **45–46**.
...*см. также* котерия.
Стойкость 86, **206–207**, 276, 292, 305–306, 313, 317.
...и гули 539–541.
...в правилах 175–177.
...*см. также* проверка на прочность.
Стрельба **112**.
...и повреждения 304.
...и подготовка оружия 276.
...и манёвры 291, 296–298, 301.
...*см. также* оружие: дистанционное.
Стремительность 86, **207–209**.
...и наркотики 322.
...и инициатива 290–291.
...и Люпены 406–408.
...и множественные действия 265.
...*см. также* Темпорис.
Счастливчик **533**.
Сюзерен **36**.
...*см. также* узы крови.

Т

Таинство диаблери **533**.
Тал Махи Ра **23**.
Таланты **105–109**.
...*см. также* способности; отдельные таланты.
Танатозис **501–505**.
Тауматургия 86, **209–240**.
...защита 226–227.
...Путь Крови 210–211.
...Власть над Стихиями 211–213.
...Длань Разрушения 213–214.
...Игра с Огнём 214.
...Мановение Мысли 214–215.
...Могущество Нептуна 215–216.
...Путь Воплощения 216–217.
...Путь Марса 217–218.
...Путь Отчего Воздаяния 218–220.
...Путь Совращения 220–222.
...Путь Техномантии 222–224.
...Путь Флоры 224–226.
...Управление Погодой 227–228.
...ритуалы 228–240.
Творчество **283**.
...*см. также* ремесло; красноречие.
Телесные искусства **196**.
Температура, высокая и низкая **307**.
Темпорис **505–509**.
Темы **14–15**, 374–377.
Территориальность **524**.
Торговля долгами **41**.
...*см. также* одолжение.
Тореадор 20–21, **72–73**, 85.
...антитрибу 261–262.
Торпор **302–303**.
Торчащие клыки **519**.
Традиции **23–25**.
Транспортные средства **277**.
...*см. также* вождение.
Тремер 20–21, **74–75**, 85.
...антитрибу 462.
...и маги 409–410.
...Телявели 470.
Трёп **285**.
Тривиальные задачи **276**.
Тугоухость **517**.
Тупые клыки **517**.
Тягостная обязанность **529**.

У

Увечье **519**.
Угрызения совести **524**.
Удар ногой **296**, 299, 305.
Удар рукой **296**.
Узы крови 35, 218, 232–233, 288, 317–319.
...братские узы и Братание 319–321.
...*см. также* вассал; разорванные узы; ненавистный сюзерен; непокорный.
Уклонение **295**.
Украденное дитя **530**.
Укус 206–207, **296**, 299, 445.
...в правилах 180, 200–202, 501.
...*см. также* Становление; Поцелуй.
Уличное чутьё **107–108**.
...в проверках 148, 273, 278–279.
Упокоение 86, **240–246**.
Уродство **517**.
...*см. также* привлекательность.
Урон.
...*см.* повреждения.
Успех **265–266**.
...гарантированный 267.
...*см. также* неудача; провал.
Уязвимость к серебру **518**.

Ф

Факты биографии 86, **116–126**.
...и цена 86, 125.
...общие 124–126.
Фантасмагория **247–250**.
Феи 33–34, **412–414**.
...и ауры 252–253.
...и распознание 236.
...*см. также* Киасиды.
Фехтование **112**.
...в правилах 510.
...в сражении 290–293.
...и манёвры 295–296, 299.
...в проверках 235, 273, 276, 475, 512.
...*см. также* оружие: холодное.
Финансы **115**.
...в проверках 273.
Фобия **524**.
Фракция **22–23**, 35.
...*см.* Глава 2: Фракции и Кланы.
...*см. также* отдельные фракции.

Х

Хапуга **532**.
Характеристики **101–105**.
...*см. также* создание персонажа.
Хитрость **108**.
...в правилах 220, 478.
...в проверках 145–147, 150, 193, 195, 206, 221–222, 248–250, 254, 257, 259, 272, 278–279, 281–282, 284–285, 489, 502.
Хобби **109**.
Ходячий стереотип **524**.
Холодная логика **521**.
Холодное оружие.
...*см.* оружие: холодное; фехтование.
Холодный ветер **534**.
Храмовник **28**.
Хранитель Элизиума **26**.
...*см. также* Элизиум.
Хромота **519**.
Цель Кровавой Охоты **532**.

Ц

Цимисхи 20–21, **76–77**, 85.
...Колдуны 470.
...Старый Клан 471.

Ч

Чарующий голос **516**.
Человечность 36, 82, 90, **333–335**.
...*см.* Глава 7: Мораль.
...стоимость развития 131.
...и пробуждение 282.
...и торпор 303.
...*см. также* моральная деградация; Пути Просветления.

Чёрная рука **124**.
...*см. также* Тал Махи Ра.
Четырнадцатое поколение **517**.
Численное превосходство **296**.
Чувство времени **521**.
Чудовищная внешность **520**.
Чуткий сон **522**.
Чуткое восприятие **516**.

Ш

Шабаш 22, 26, 28, **43–46**.
...антитрибу 458–464.
...*см. также* Братание; обряды.
Шериф **26**.
Шестое чувство **108**, 259, 202–203.
...и наркотики 322.
...в правилах 532.
...в проверках 167, 170, 177, 202–204, 206, 254–256, 258, 259, 400, 476, 499, 505, 533.

Э

Эйдетическая память **522**.
Электрический ток **321**.
Электроника **115–116**.
...в правилах 224, 282–283.
Элизиум **35**.
Эмпатия **108–109**.
...в правилах 237–238.
...в проверках 139–140, 142, 144, 151, 153, 154, 170, 192–193, 195, 205, 221, 243, 248, 252–253, 256–257, 284–285, 477, 488, 490, 492.
Этикет **112**.
...в проверках 272.
Эффективное пищеварение **517**.

Ю

Юстициар **27**, 42.

Я

Яды и наркотики **321–322**.
...сверхъестественные 180–181, 241–242, 244–245, 200–201.
Язык **521**.
...*см. также* полиглот.
Ярость 127–128, **322–324**.
...и наркотики 322.
...и гули 542.
...в правилах 140–142, 147, 193–194, 202, 496.
...сопротивление и контроль 126, 139, 337–338.
...и кровь оборотней 408.
Ясновидение 86, **250–259**, 310–311, 413.
...и наркотики 322.
...и другие Дисциплины 259, 248, 249, 155–156, 206.

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Имя: Натура: Клан:
Игрок: Маска: Поколение:
Хроника: Амплуа: Сир:

Характеристики

Физические

Сила _____ ooooo
Ловкость _____ ooooo
Выносливость _____ ooooo

Социальные

Обаяние _____ ooooo
Манипуляция _____ ooooo
Привлекательность _____ ooooo

Ментальные

Восприятие _____ ooooo
Интеллект _____ ooooo
Смекалка _____ ooooo

Способности

Таланты

Атлетика _____ ooooo
Бдительность _____ ooooo
Драка _____ ooooo
Запугивание _____ ooooo
Красноречие _____ ooooo
Лидерство _____ ooooo
Уличное чутьё _____ ooooo
Хитрость _____ ooooo
Шестое чувство _____ ooooo
Эмпатия _____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Навыки

Вождение _____ ooooo
Воровство _____ ooooo
Выживание _____ ooooo
Исполнение _____ ooooo
Обращение с животными ___ ooooo
Ремесло _____ ooooo
Скрытность _____ ooooo
Стрельба _____ ooooo
Фехтование _____ ooooo
Этикет _____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Знания

Гуманитарные науки _____ ooooo
Естественные науки _____ ooooo
Законы _____ ooooo
Информатика _____ ooooo
Медицина _____ ooooo
Оккультизм _____ ooooo
Политика _____ ooooo
Расследование _____ ooooo
Финансы _____ ooooo
Электроника _____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Преимущества

Дисциплины

_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Факты биографии

_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Добродетели

Совесть/Решимость
ooooo

Самоконтроль/Инстинкты
ooooo

Смелость
ooooo

Достоинства и недостатки

_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____
_____ ____

Человечность/Путь

_____
OOOOOOOOOO
Столп: _____ ( )

Воля

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□

Запас крови

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
предел траты в ход: ___

Здоровье

Помят		□
Легко ранен	-1	□
Ранен	-1	□
Серьезно ранен	-2	□
Тяжело ранен	-2	□
Едва жив	-5	□
При смерти		□

Изъян

Опыт

Характеристики: 7/5/3 • Способности: 13/9/5 • Дисциплины: 3 • Факты биографии: 5 • Добродетели: 7 • Свободные пункты: 15 (5/2/7/1/2)